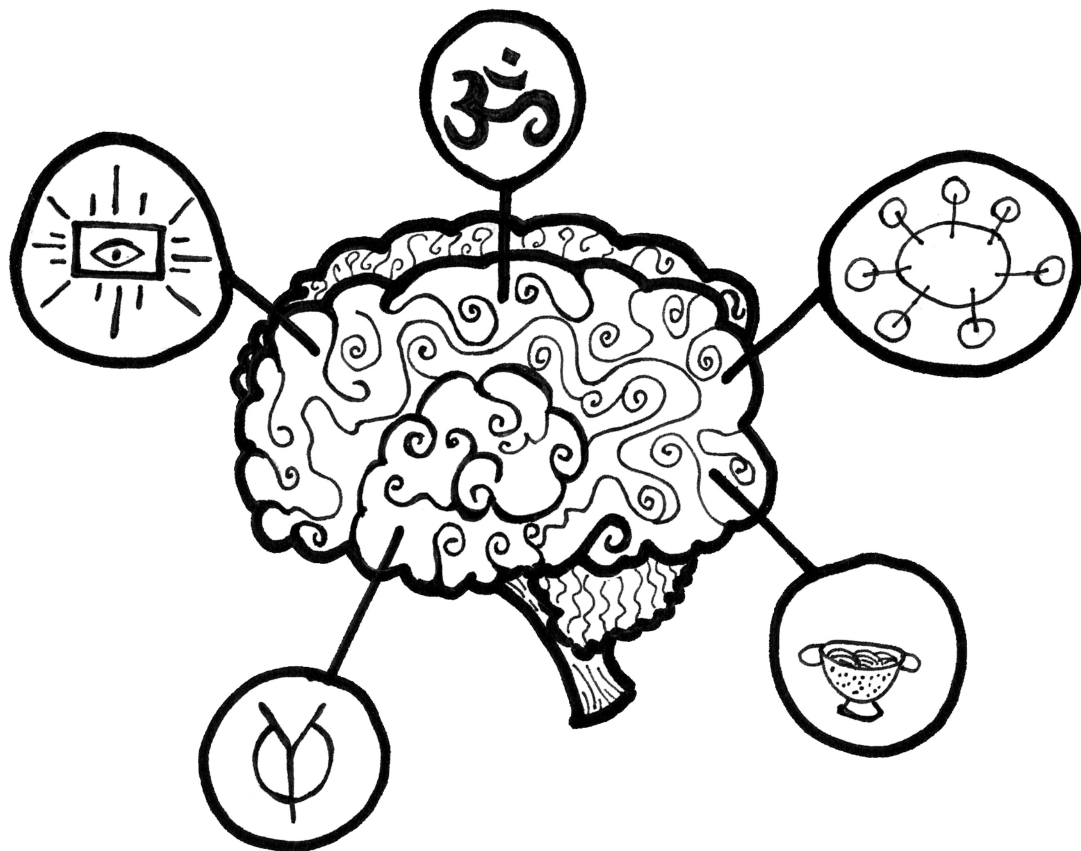
BRAINOMICON

Een Collectie van Ideeën en Kunst

Door Emilia Benno Sameyn 2021



BRAINOMICON
Een Verzameling Ideeën en Kunst
4 December 2021

Dit is een verzameling essays, ideeën en teksten. Het zijn concepten over ideeën, tijdreizen, geesten, goden en er zit zelfs een tof idee in voor een videogame. Sommige ideeën hier spreken elkaar tegen, en dat is oké, ideeën zijn ideeën, en ze kunnen parallel naast elkaar bestaan. Misschien kunnen ze worden weerlegd, misschien kunnen ze een basis vormen voor fictie. Als je ooit inspiratie nodig hebt, kijk dan hier! Als je ervoor kiest om deze ideeën te gebruiken, vernoem mij dan. Ik heb geen geld nodig, ik wil gewoon mijn ideeën over de wereld verspreiden, misschien kunnen ze iemand helpen, zo niet, dan heb ik het hier in ieder geval geprobeerd.

Waarschuwing:
Ik zie niet in hoe mijn ideeën misbruikt kunnen worden, maar voor de zekerheid ga ik dit hier schrijven. Gebruik deze ideeën alstublieft niet als excuus voor moord en/of zelfmoord. Als je hulp nodig hebt, zoek dan therapie.

Bedankt voor De Mentale Steun van Iedereen:
Mama, Moeke, Thorben, Jason, Bram, Lennert, Eva Spruytte, Noor, Slash, Guust, Tom, Peter, Erik, Marnick, J. de Windt, G. Maes, Ryan Fodder : The Architect, Justice: The Phoenix, Luna Seaford, Ouroboros, Cataglia, Radgirl, eeeeee, Umbra, Ellie the Snowgirl, Rising DarckSun, De mensen van Pammele, De mensen van de Stuyvverij, De mensen van Quace, en al mijn vrienden en familie die ik niet zou kunnen noemen, anders zou deze lijst eindeloos zijn.

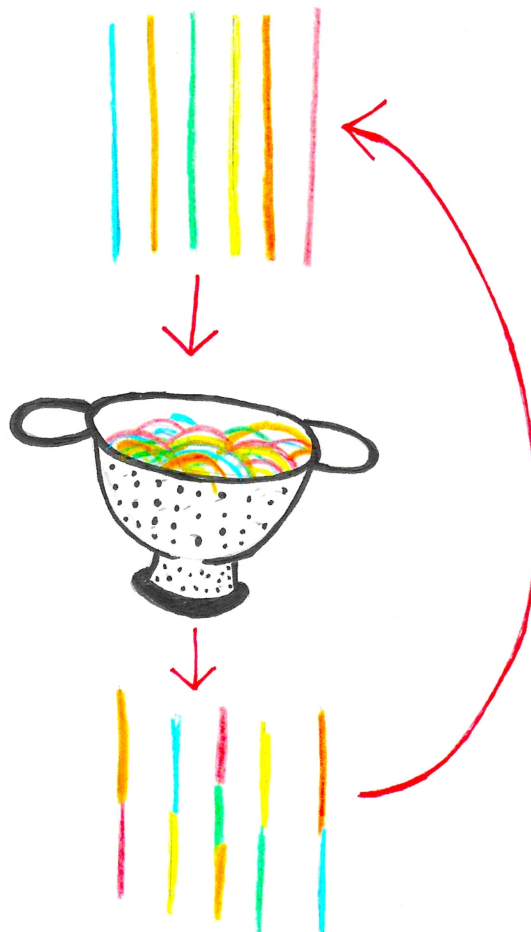
Inhoudsopgave:

PASTACONCEPTEN EN WERKEN ALS KUNSTENAARS

Concepten zijn als pasta.

Concepten zijn als pasta. En de hersenen zijn als een vergiet. De concepten liggen netjes in elkaar. Dan koken we ze zodat we ze dan kunnen veranderen en in het vergiet doen. Daar kruisen en vermengen de ideeën zich en vormen zo nieuwe ideeën. Het resultaat zijn nieuwe concepten die we weer kunnen rechttrekken en netjes naast elkaar kunnen leggen.

Hetzelfde gebeurt als ik verhalen schrijf. Ik zie ideeën, concepten, ze vermengen en vermengen zich totdat ik nieuwe ideeën krijg. Ik wil ze opschrijven, in kunst verwerken, netjes aan anderen laten zien oftewel: "de pastastrengen naast elkaar leggen" en tonen aan anderen.



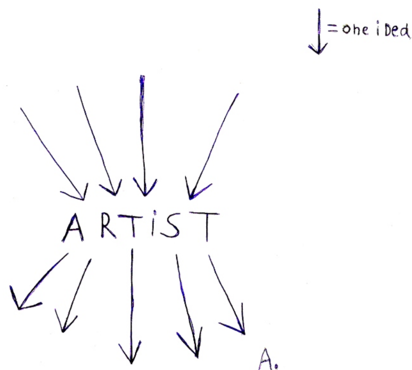
Wat als iedereen zou werken als kunstenaars?
Bij het schrijven, tekenen of animeren is het beter om dingen te suggereren in plaats van het gewoon te vertellen. Zo wordt een werk origineler en blijft het werk open voor interpretatie, een toeschouwer kan dan nieuwe dingen in een werk zien waar de kunstenaar niet aan heeft gedacht.
Bijvoorbeeld:
"Bob is verdrietig" wordt "Bob had een koud blauw gevoel in zijn buik."
"Bob is verliefd op Sarah" wordt "Bob dacht veel aan Sarah, elke keer dat dit gebeurde bloeide er een warm gevoel in zijn hart."

Toen dacht ik, wat als iedereen zou denken als een kunstenaar?
De wereld zou niet werken zoals het nu doet. Wanneer men naar een kledingwinkel zou gaan, zouden er voorwerpen zijn die op kleding lijken, maar die niet bruikbaar zouden zijn. Melk zou geen melk zijn, maar er zo uitzien. Groenten zouden originele ontwerpen zijn gemaakt van plastic. Zelfs een winkel zal geen winkel zijn, maar een plek die op een winkel lijkt en mensen ertoe aanzet om diepgaande vragen te stellen over de samenleving, kapitalisme en consumerisme.

Bedankt voor uw aandacht.

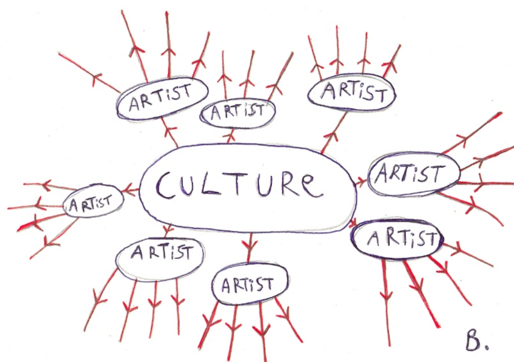
Schematische Ideeën over Kunstenaars en Cultuur
28/11/2021
Een Essay door Emilia Benno Sameyn

1. Het Memetische Individueel Model



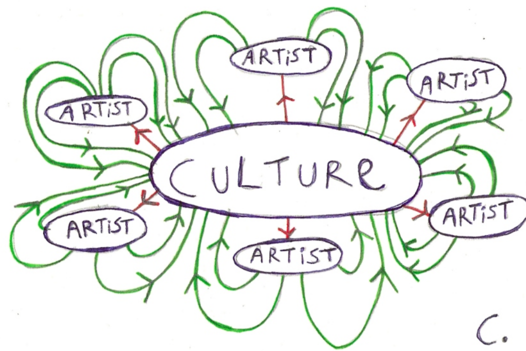
Hier zien we de kunstenaar als individu. Ideeën gaan de kunstenaars in, ze worden verwerkt, en nieuwe ideeën komen voort uit de kunstenaar.

2. Het Open Memetische Cultureel Model



De meeste mensen worden in een cultuur geboren, hoewel er gedocumenteerde gevallen zijn van 'enfants sauvages'; mensen die als kinderen in de steek zijn gelaten en onder de wetten van de natuur moesten leven.
Mensen worden bewust en onbewust beïnvloed door hun cultuur en stellen hun eigen cultuur in vraag. In dit schema zien we hoe kunstenaars "een stap terug zetten" uit hun eigen cultuur om die in vraag te stellen. Ze worden beïnvloed door hun cultuur en dit beïnvloedt hun kunst. Simpel gezegd: ideeën uit de cultuur gaan naar kunstenaars, en nieuwe ideeën komen uit de kunstenaars.

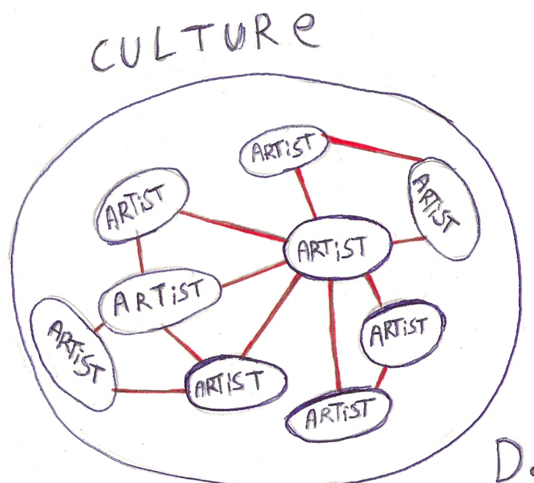
3. Het Cyclische Memetische Cultureel Model



Dit is hier een cyclisch model van cultuur en kunstenaars. Cultuur beïnvloedt kunstenaars, en kunstenaars beïnvloeden onze cultuur, de 'veranderde cultuur' beïnvloedt dan weer de kunstenaars. Simpel gezegd: ideeën gaan van cultuur naar kunstenaars. Deze ideeën worden opnieuw gevormd tot nieuwe ideeën door kunstenaars deze nieuwe ideeën gaan weer de cultuur in. Deze nieuwe ideeën zullen de kunstenaars dan weer beïnvloeden.

Natuurlijk is dit model te vereenvoudigd, cultuur wordt beïnvloed door politici en mogelijk door de algemene publiek. Het is misschien bijna onmogelijk om een cultuur te beïnvloeden en te voorspellen. Toch moet men altijd sceptisch zijn om niet blindelings één persoon, regel of groep te volgen.

4. Het Gesloten Memetische Cultureel Model



Hier zien we een gesloten netwerk van kunstenaars, dit netwerk leeft in een cultuur en verandert die cultuur. Het netwerk veranderd ook en wordt veranderd door de cultuur.
De kunstenaars zijn onderdeel van de cultuur en cultuur is een onderdeel van de kunstenaars. De kunstenaars wisselen ideeën en kunst uit met elkaar.

5. Reflectie op deze 'Schematische Ideeën over Kunstenaars en Cultuur'

A. Als we naar deze schema's kijken, is het duidelijk dat het woord "kunstenaar" zou kunnen worden vervangen door het woord "individu". Misschien zijn er andere woorden waardoor het kan worden vervangen, wat leidt tot nieuwe concepten.
Misschien kan het woord "cultuur" worden vervangen door "wereld" of "maatschappij"? Dit leidt dan tot nieuwe concepten.

B. In dit essay ga ik ervan uit dat kunstenaars met ideeën werken, maar misschien is dit een te grote vereenvoudiging. Misschien werken veel kunstenaars met emoties, sommigen werken puur met materialen.

C. Sommige kunstenaars worden beïnvloed door de natuur of dromen. In Jugendstil (Art Nouveau) lieten kunstenaars zich inspireren door de natuur. Sommige kunstenaars gebruiken hallucinogene middelen om inspiratie op te doen. Dit gebeurde, bijvoorbeeld, rond de jaren zestig.
Andere artiesten gebruiken divinatie of willekeur (bijvoorbeeld het gooien van een dobbelsteen) om inspiratie op te doen. In het voorbeeld van een dobbelsteen kan elk nummer op een thema betekenen of de lengte van een penseelstreek.
Natuurlijk zou je kunnen stellen dat 'terugkeren naar de natuur', 'willekeurigheid gebruiken' en 'drugs gebruiken' ook deel uitmaken van de cultuur. Misschien is het hele idee van 'jezelf onderscheiden van je cultuur' onderdeel van een cultuur.

Waarom geesten nep zijn
en waar ze vandaan kunnen komen

Een amateur psychologisch essay door Emilia Benno Sameyn
(Scroll naar beneden voor de conclusie, als je dit niet helemaal wil lezen)

"How do ghosts work? Do they know of their matter inconsonance?
Do they know we're there when they pass through us?
Are we helpless to their immortal stunts?"
- Toehider in hun lied "How do Ghosts work"

1. Als geesten hallucinaties zijn, wat zijn hallucinaties?

Dus we geloven dat geesten hallucinaties van onze hersenen zijn. Eerst moeten we begrijpen wat hallucinaties zijn. Ons brein wordt voortdurend gebombardeerd met zintuiglijke informatie, en die informatie wordt altijd geïnterpreteerd. Je zou zelfs kunnen zeggen: de werkelijkheid is een hallucinatie waarvan de meeste mensen het eens zijn dat het de werkelijkheid is. Is een stoel een stoel? Of gewoon wat hout? Is een zitzak een stoel? Hoe dan ook, soms wordt bepaalde zintuiglijke input aangezien voor iets anders. Bijvoorbeeld, wanneer er iets valt en we denken dat er iemand op de deur klopte. We kunnen allerlei dingen in inktvlekken of wolken zien, zelfs als we weten dat het gewoon inktvlekken of wolken zijn. Als we slapen, dromen we, wat eigenlijk hallucinaties zijn terwijl we verlamd zijn!
Soms kan een gebrek aan zintuiglijke input een hallucinatie veroorzaken. Zoals wanneer mensen hun gehoor verliezen, dit is iets wat het brein niet begrijpt en dan produceert het brein zelf een toon, dit wordt tinnitus genoemd. Soms hebben we een irritant liedje in ons hoofd die we niet kwijt raken, zou je dat realiteit noemen? Een andere veel voorkomende hallucinatie is wanneer men een hoed voor een lange tijd draagt. Wanneer de hoed wordt verwijderd, voelt het alsof de hoed er nog is, maar de hoed is er niet meer. De hersenen waren gewend aan die zintuiglijke input en als het weg is, raken de hersenen een beetje in de war. Sommigen zeggen dat als ze verliefd zijn op iemand, ze die persoon overal zien, maar het zijn gewoon personen die op hen lijken, of zelfs helemaal niemand, niets. Het is moeilijk voor hen om te stoppen met aan die ene persoon te denken!
Hallucinaties kunnen in feite een evolutionair voordeel hebben. Bijvoorbeeld, als we voor onze kinderen moeten zorgen, zijn onze hersenen gefocust op het feit dat onze kinderen misschien huilen.

Het is beter voor ons brein om iets aan te zien voor een schreeuw om hulp en naar onze kinderen te gaan dan om onze kinderen te laten huilen en het niet op te merken. Vroeger moesten we ook uitkijken voor roofdieren. Het was beter om bepaalde geluiden aan te zien als die van een beer, dan om echte berengeluiden te negeren en aangevallen te worden door een echte beer.

2. Waar komen deze geest hallucinaties vandaan?

2.1 Het gevoel hebben alsof de doden er nog zijn

Nu moet ik je iets vertellen over mijn eigen leven, waardoor ik op het idee voor deze tekst kwam. Mijn hond is een paar weken geleden overleden. Ze had een lang en goed leven. Zoals bij elke dood, moest ik wennen aan het feit dat ze er niet meer was. Ik dacht dat ik haar hoorde blaffen.
Ik dacht: "Oh, het is tijd om de hond uit te laten." maar ze was er niet meer. Als mensen sterven, zeggen de mensen die achterblijven vaak dingen als "Ik dacht dat ik hem hoorde in de kamer naast mij.", "Ik dacht dat ik hem achter de deur zag." enzovoort...

Eigenlijk zijn onze hersenen gewend geraakt aan het feit dat er iemand was.
Deze mensen of huisdieren waren als gewoonten. Ze waren er altijd en we verwachten dat ze er zijn, maar ze zijn er niet meer. Dit is normaal, we reageren allemaal anders op de dood en we rouwen allemaal op onze eigen manier. Wanneer er iemand bij ons is worden er paden in de hersenen gecreëerd. Als die persoon er niet meer is duurt het even voordat die neurale paden verdwijnen of herinneringen worden.
Mijn hersenen moesten afleren dat "mijn hond elk moment kan blaffen". en afleren dat "mijn hond uit moet laten." omdat ze er niet meer is.
Dus we denken dat de doden nog steeds bij ons zijn, en die hallucinaties, gevoelens en gedachten worden wat we "geesten" noemen en sommigen geloven dat deze "geesten" "echt zijn".

2.2 Bevestigingsbias

Dan zijn er een aantal dingen die bijdragen aan het geestverschijnsel. Ten eerste is er de bevestigingsbias. Je loopt bijvoorbeeld in een dorp en je merkt geen lieveheersbeestjes op, ook al zijn er veel lieveheersbeestjes in dat dorp. Dan vertelt iemand je over de lieveheersbeestjes en realiseer je je ineens dat er heel veel lieveheersbeestjes in het dorp zijn!
Misschien loop je rond in een stad en vind je soms een muntje op straat. Op een dag geeft iemand je gelukssokken en zegt: "Draag deze sokken en je zult geluk hebben!" Als je deze sokken draagt, vind je misschien een munt op de grond en denk je "Ah, het komt door mijn gelukssokken!" maar de munt was er altijd, met of zonder je gelukssokken. Hetzelfde gebeurt met geesten. Als je in geesten gelooft, zullen je hersenen bepaalde dingen waarschijnlijk verkeerd interpreteren als een geest.
Als een boek valt, of een lamp stopt met werken, of wanneer je iets vreemds hoort, zeg je:
"Ah, het is een geest!" maar het zijn louter toevalligheden.

2.3 Massahysterie

Soms kan een verkeerd idee van de gedachte dat iets "echt" is, tot massahysterie leiden. Het is alsof een hallucinatie, bevestigingsbias of zelfs waanzin zich naar andere mensen verspreidt.
Dit gebeurt, bijvoorbeeld, in sekten, de waanzin van één leider verspreidt zich naar anderen.
Wanneer mensen anderen vertellen dat geesten echt zijn en hen vertellen wat ze "hebben gezien", ook al waren het hallucinaties, dan kunnen mensen ze geloven en denken dat geesten echt zijn.

2.4 Gaslekken

Sommige gassen kunnen hallucinaties, uitputting en depressie veroorzaken. Sommige "spookhuizen" blijken huizen met gaslekken te zijn.

3.Conclusie:

Wij geloven dat geesten hallucinaties zijn. Als we bij iemand of een huisdier zijn, raken we aan hen gewend. Als ze weg zijn, moeten onze hersenen eraan wennen dat ze weg zijn.
Dus we zien hallucinaties van hen. We denken dat dit geesten zijn, maar het zijn trucjes van ons brein.
Tevens, spookhuizen kunnen huizen met gaslekken zijn, omdat bepaalde gassen uitputting en hallucinaties kunnen veroorzaken. Dan zijn er nog zaken zoals massahysterie en bevestigingsbias, die het idee van "geesten" veroorzaken en verspreiden.

Sameyn Symmetrie

Een Theorie en Gedachte-Experiment over Tijdreizen

Door Emilia Benno Sameyn

1. Intro: Wat is Sameyn Symmetrie?

Dit is een theorie, een gedachte-experiment over tijdreis paradoxen, en wat er kan gebeuren als iemand een tijdreis paradox veroorzaakt. Het basis idee is dat, wanneer iemand tijdreist en het verleden veranderd, er een tweede tijdslijn wordt gecreëerd. Deze tweede tijdslijn leid naar iemand, of iets dat tijdreist en zo het verleden veranderd en dus de eerste tijdslijn veroorzaakt.
Dus, zo hebben we twee tijdslijnen die elkaar veroorzaken. Dit creëert een soort symmetrie we noemen deze symmetrie: Sameyn Symmetrie. Dit verklaart deels de paradox en, het lost als het ware "probleem" van de paradox op.
Dit klinkt enorm vaag, dus ik zal mijn best doen om het uit te leggen met meer diepte en verklaring aan de hand van voorbeelden.

-Disclaimer-
In deze tekst worden de volgende onderwerpen genoemd: Moord en zelfmoord.
Ga alstublieft geen dieren doden zonder reden. Als tijdreizen is uitgevonden, doe dan alsjeblieft geen onverantwoorde dingen tijdens het tijdreizen. Als je suïcidaal bent, zoek dan alstublieft hulp.

2. Het Probleem van Tijdreizen

Als tijdreizen is uitgevonden, dan biedt dit veel mogelijkheden. Mensen kunnen bijvoorbeeld in de toekomst of in het verleden kijken, zonder het te veranderen. Misschien kunnen mensen de toekomst veranderen door bepaalde dingen te doen, de juiste toekomst te creëren via de juiste acties in het heden.
Misschien kunnen mensen naar het verleden gaan, of iets sturen naar het verleden. Dit kan resulteren in een stabiele tijdlus, of een paradox.
Een stabiele tijdlus zou een actie vanuit de toekomst in het verleden zijn die zou moeten plaatsvinden. Ik ga nu wat fictie schrijven, als voorbeeld van een stabiele tijdlus:
"Mensen vragen zich af hoe de piramides werden gebouwd. Later vonden ze tijdreizen uit, en de tijdreizigers gaan naar het verleden. Ze willen de wereld laten zien dat alles mogelijk is, zelfs tijdreizen. Dus de tijdreizigers bouwden de piramides in het verleden."
Dit is uiteraard fictie, de piramides zijn door mensen gebouwd met behulp van wiskunde en gereedschappen.

Het probleem van tijdreizen is wanneer iemand iets in het verleden verandert, dit de toekomst verandert, waar de persoon vandaan komt. Dit wordt vaak uitgelegd via de grootvaderparadox:

Wanneer een kleinkind het verleden ingaat om zijn eigen grootvader te vermoorden, terwijl de grootvader nog geen kind had; voorkomen ze dan hun eigen geboorte? Zo ja, houdt het kleinkind op met te bestaan? Als het kleinkind nooit is geboren, wie heeft dan de grootvader vermoord?

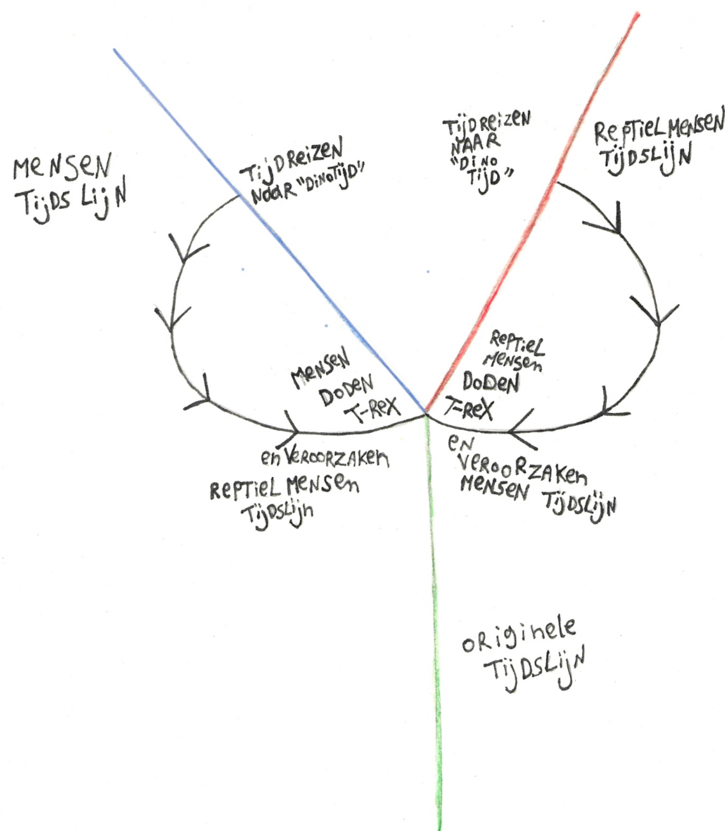
3. Het Vlindereffect

Dan is er het vlindereffect, dit betekent dat wanneer iets kleins veranderd, dit een groot effect kan hebben. Als iemand bijvoorbeeld miljoenen jaren geleden naar het verleden gaat en op een kleine hagedis stapt, een fatale stap voor de hagedis, dan kan dit de toekomst veranderen.
Die hagedis zou veel bestuivende insecten eten, hij zou andere hagedissen baren die insecten aten, die hagedissen zouden door andere wezens worden opgegeten, enzovoort. Dit veranderde het leven van vele wezens, en zo veranderde het leven van nog veel meer schepselen…
Dit veranderde de evolutionaire koers. Zo begon een kleine verandering een exponentiële cascade van veranderingen, resulterend in een grote verandering. Misschien resulteert de dood van die hagedis in een tijdlijn waarin mensen nooit zijn geëvolueerd.

4. Sameyn Symmetrie Voorbeeld 1:
De Dood van een T. Rex

Stel u voor: dat we in de toekomst tijdreizen uitvinden, maar de uitvinders zijn onverantwoordelijke sensatiezoekers en reizen naar het verleden, 68 miljoen jaar geleden en doden een Tyrannosaurus rex. Deze Tyrannosaurus rex moest veel kleinere dieren doden, zoals herbivoren.
Die herbivoren reproduceerden nu en aten veel planten die zich nu konden verspreiden en groeien. Dit veroorzaakte een splitsing van de oorspronkelijke tijdlijn in twee tijdlijnen. In één tijdlijn evolueerden mensen en, in de andere tijdlijn evolueerden reptielenmensen.
Dus de reptielenmensen worden intelligent en vinden tijdreizen uit. Ze willen een T. rex doden, dus gaan ze naar het verleden en doden een T. rex, dit veroorzaakt een verandering die resulteert in de tijdlijn waar mensen werden geboren, dezelfde tijdlijn waar we het eerst over hadden.
We hebben dus een tijdlijn die in tweeën is gesplitst als een "Y"-letter. Beide tijdlijnen creëerden elkaar en vormden zo een symmetrie, een Sameyn symmetrie.

NED 1



Dit beantwoordt de volgende paradoxen:
Als mensen nooit zijn geëvolueerd, omdat de T. rex is gedood, wie heeft dan de T. rex vermoord?
Antwoord: Reptielmensen uit een andere tijdlijn.

Als reptiel mensen nooit geëvolueerd zijn, omdat de T. rex werd gedood, wie heeft dan de T. rex vermoord?
Mensen uit een andere tijdlijn.

Misschien komen de mensen, wanneer ze teruggaan naar de toekomst, in de wereld van de reptielenmensen, en wanneer de reptielenmensen teruggaan naar de toekomst, zullen ze in de mensenwereld aankomen. Misschien kunnen ze terug naar hun werelden gaan, als ze teruggaan naar het verleden, voordat ze de T. rex vermoordden en als ze van tijdmachine wisselden.
Ze zouden niet alleen reizen in de dimensie van tijd (mogelijke 4de dimensie), maar ook in de dimensie van mogelijkheid (mogelijke 5de dimensie). Misschien door meerdere keren naar het verleden te reizen, voordat de tijdssplitsing plaatsvond, kunnen reptielen en mensen communiceren, en goederen en cultuur uitwisselen.

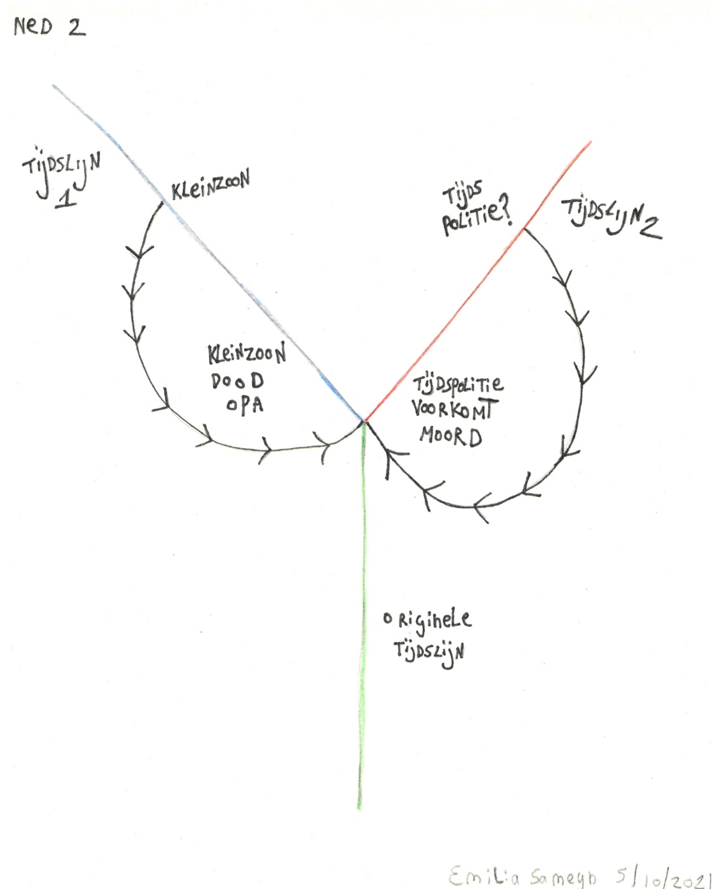
5. Sameyn Symmetrie Voorbeeld 2

De Paradox van Een Grootvader

Laten we teruggaan naar het grootvaderparadox. Een kleinzoon wil tijdreizen uitvinden, hij werkt er in isolement heel hard aan, vaak, als hij eraan werkt, gebruikt hij veel elektrisch materiaal. Soms elektrocuteert hij zichzelf per ongeluk, waardoor hij bepaalde delen van zijn brein een beetje verbrand. Dus uiteindelijk vindt hij tijdreizen uit, maar vanwege zijn vervallen brein en ernstige eenzaamheid werd hij gek en besloot hij dat de beste manier van handelen was om naar het verleden te gaan en zijn eigen grootvader te vermoorden, voordat zijn grootvader zijn grootmoeder ontmoette.

Dus gaat hij naar het verleden en vermoordt zijn grootvader. Dit veroorzaakt een alternatieve tijdlijn waar iemand anders tijdreizen uitvindt. Deze ontdekking leidt tot een nieuwe internationale organisatie genaamd: "De Verenigde TijdReis CriminaliteitsPreventie Team". De meeste mensen noemen ze gewoon de "Tijdpolitie". De tijdpolitie ziet door hun onderzoek een storing in het weefsel van ruimte en tijd, en relateren het aan een onopgeloste moord. Ze ontdekten de grootvader die werd vermoord door zijn toekomstige kleinzoon! Ze gaan naar het verleden en voorkomen de moord. Dit veroorzaakt een tijdlijn waarin:

de kleinzoon werd geboren, zodat de kleinzoon terug in de tijd kon gaan om zijn opa te vermoorden, dit veroorzaakt een tijdlijn waar de tijd-politie werd gevormd, de tijd-politie gaat terug om de moord te voorkomen, dit veroorzaakt een tijdlijn waar de kleinzoon werd geboren, enzovoort...



Dit beantwoordt de volgende paradoxen:
Als de kleinzoon nooit is geboren, wie heeft dan de grootvader vermoord?
Antwoord: De kleinzoon werd geboren in een andere tijdlijn, ging terug in de tijd en vermoordde zijn grootvader.

Als de tijdpolitie nooit is opgericht, wie heeft dan de moord op de grootvader voorkomen?
Antwoord: De tijdpolitie van een andere tijdlijn.

6. Voorbeeld 3
Sameyn Symmetrie Zelfmoord
Overweeg nu het volgende: Iemand vindt tijdreizen uit en opent een tijdportaal naar zijn verleden-zelf. De toekomstige zelf pakt een pistool en schiet zijn verleden-zelf neer.
Dus, als zijn verleden-zelf werd gedood, waar kwamen zijn toekomstige zelf en de kogel die het verleden-zelf doodde vandaan?
Laten we dit probleem opnieuw oplossen met Sameyn Symmetrie. Wanneer de toekomstige zelf het verleden-zelf met een geweer doodt, kan dit een toekomst met een tijdpolitie creëren (ja de tijdpolitie is daar weer).
De tijdpolitie ziet een onopgeloste moord en een storing in de ruimte-tijd, dus ze onderzoeken dit en gaan naar het verleden om de zelfmoord te voorkomen.
Dit leidt tot een tijdlijn zonder tijd-politie, leidend naar een tijd-zelfmoord die niet werd voorkomen, leidend tot een tijdlijn met een tijd-politie, leidend tot een voorkomen tijd-zelfmoord, leidend tot een tijdlijn zonder tijd-politie,...

Dus waar kwam de kogel vandaan?
Antwoord: Het toekomstige zelf uit een andere tijdlijn.

Wie hield de kogel tegen?
Antwoord: De toekomst-tijd-politie uit een andere tijdlijn.

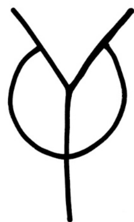
7. Sameyn Symmetrie Zelfmoord Feedback
Misschien, wanneer iemand een tijdportaal opent, kunnen ze alleen naar het verleden kijken en zich er niet mee bemoeien, want als iets het portaal binnen probeert te komen, wordt het afgebogen of verbrand door een feedback-kracht. Dit kan "de tijd" zelf zijn die zichzelf corrigeert.
Misschien splitst de tijdlijn zich in tweeën, dit creëert een feedback die het ding dat het tijdportaal is binnengekomen afkaatst, waardoor een gewijzigde tijdlijn en een ongewijzigde tijdlijn ontstaat.

Bijvoorbeeld: wanneer de toekomstige zelf zijn verleden-zelf neerschiet, slaagt hij hierin, maar het creëren van een nieuwe tijdlijn is als een explosie van ruimtetijdweefsel waar een schokgolf doorheen gaat, deze schokgolf buigt de kogel af voordat deze het tijdportaal binnengaat.
Zo worden er twee tijdlijnen gecreëerd, één waar het verleden-zelf werd gedood, en één waar het verleden-zelf niet werd gedood, wat leidde tot de creatie van een tijdportaal.

Dit waren mijn ideeën over tijdreizen, laten we nu de mogelijke problemen bespreken die mijn theorie heeft.

8.Logo van Sameyn Symmetrie

Als je een symbool voor deze theorie nodig hebt, dan kan je dit gebruiken:



Een moeilijk concept samengevat in één simpel symbool.

9. Sameyn Symmetrie Probleem

Natuurlijk heeft mijn Sameyn Symmetrie wat problemen. In het verhaal van de T. rex had dezelfde gebeurtenis (de moord op een T. rex) twee verschillende gevolgen. Hoe is dat mogelijk? Misschien is de T. rex op een ander moment vermoord? Of was het een andere T. rex?
Mijn theorie roept tevens de vraag op, wat als het verleden nooit was veranderd, wat voor soort tijdlijn zou dat creëren? Zou het nog steeds bestaan, zelfs als het verleden werd veranderd door een andere tijdlijn er naast te creëren?

Laten we teruggaan naar de moord op de T. rex. Als dezelfde gebeurtenis, dezelfde gebeurtenis is; hoe kunnen twee verschillende dingen: reptielen die een T. rex doden, en mensen die een T. rex doden, gebeurt zijn op hetzelfde moment, op dezelfde tijdlijn? Of wordt de tijdlijn gesplitst zodra een tijdmachine in het verleden arriveert, nog voor er een T. rex wordt vermoord?

De theorie heeft veel "wat-alsen" (meervoud "wat-als"). Het verwacht dat veel dingen gewoon zullen gebeuren, zoals intelligente rassen die zich ontwikkelen op andere tijdlijnen en tijdreizen uitvinden. Het verwacht ook de vorming van de tijdpolitie.

10. Nog een Idee 1: Universeel Reproductief Tijdreizen

Misschien is tijdreizen hoe universa (meervoud universum) zich voortplanten? Wanneer tijdreizen plaatsvindt, wordt een andere tijdlijn en dus een ander universum gecreëerd. Misschien koesteren veel universa de mogelijkheid voor intelligent leven, wanneer dit gebeurt, kunnen ze tijdreizen ontdekken, wat leidt tot het creëren van nieuwe tijdlijnen en dus nieuwe universa.
Wanneer wezens zich voortplanten, is het alsof ze jongere versies van zichzelf maken.
Dus als een soort teruggaat, lang geleden, ergens naar het begin van het universum en ze veranderen iets, dan splitsen ze het universum in tweeën. Dit leidt tot twee nieuwe, jonge universa, één waar de verandering plaatsvond en één waar geen verandering plaats vond. Misschien weten de intelligente soorten dit en creëren ze met opzet jonge universa zoals deze, waardoor ze een schepping veroorzaken waar intelligent leven zoals zij geboren kan worden.

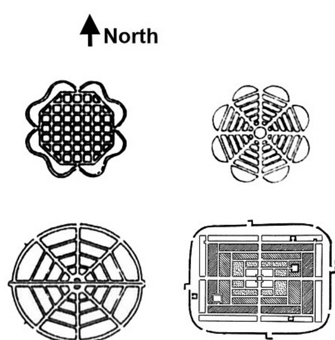
11. Nog een Idee 2: Kunnen Oude Lijntekeningen Toekomstige Tijdlijnkaarten Zijn?

Wat als lijntekeningen uit andere culturen kaarten waren van tijdlijnen doe elkaar ontmoeten en splitsen? In deze theorie vinden mensen uit de toekomst tijdreizen uit en gaan ze naar het verleden.

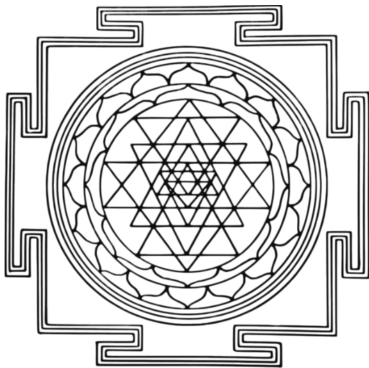
In het verleden gaven ze mensen kaarten van tijdlijnen. De mensen uit het verleden begrepen dit verkeerd, of de kaarten worden naarmate de tijd verstrijkt verkeerd begrepen en de ware betekenis gaat verloren, alleen het idee dat deze lijntekeningen belangrijk zijn, bleef bestaan.

Hier zijn enkele voorbeelden van ingewikkelde lijntekeningen gemaakt door verschillende culturen:

Hier zien we straatindelingen en stadsplattegronden gemaakt volgens de Manasara-architectuur uit de Hindoeïstische cultuur:

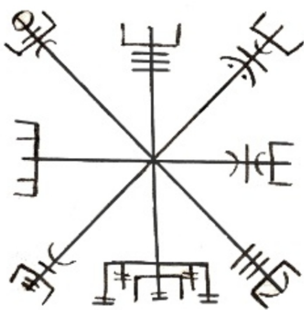


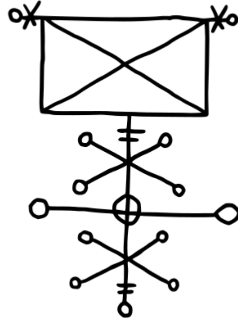
Dit is het Shri Yantra-symbool uit het Hindoeïsme:

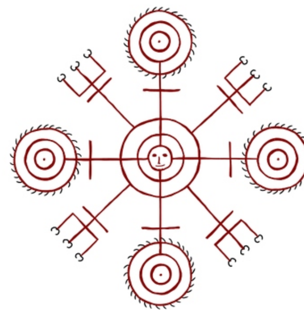


Hier zien we IJslandse magische staven:

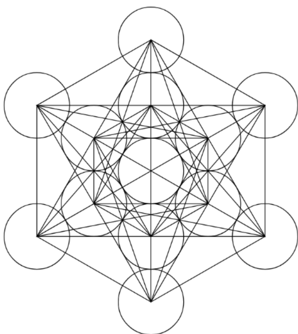
Misschien kunnen de cirkels in deze symbolen stabiele tijdlussen zijn







Metatron's kubus uit het Jodendom:



Een Hindoe-mandala:
In dit symbool zit een ster die lijkt op de Davidster, een symbool dat ook in het jodendom wordt gebruikt.



12. Nog een Idee 3: 85 jaar slaap

Er is nog een idee dat ik heb, dat ik hier zou willen uitwerken, het staat ook in verband met tijd.

Een gezonde normale slaap duurt ongeveer 8 uur en een half, en een gezond normaal leven duurt ongeveer 8 decennia en een half. Dus, wat als het leven een droom is? Deze wereld is een droom, en als we sterven, worden we wakker in een andere wereld. Een wereld waar één dag 240 jaar lang is. (Laten we deze wereld de Overwereld noemen).
We zijn ongeveer 155 jaar wakker en slapen 85 jaar. We slapen, en we dromen over dit leven, misschien zou dit leven een afspiegeling kunnen zijn van de Overwereld, zoals onze dromen onze wereld weerspiegelen.
In de Overwereld leven we 744.600 jaar. Dit lijkt misschien saai, maar in de Overwereld kan het langer duren om volwassen te worden.
Ook blijven we veel langer gezond, waardoor we veel meer plezier kunnen hebben. In dit universum kunnen mensen in de vijftig fysieke problemen krijgen. In de Overwereld zullen deze problemen optreden rond de leeftijd van 438000 jaar. Er zal veel tijd zijn om te leren, veel vaardigheden om te perfectioneren, en veel zaken om van te genieten. We zullen getuige zijn van nieuwe technologieën en kunstvormen zien bloeien. In onze wereld hebben we de afgelopen 744.600 jaar veel oorlogen gezien.

In de Overwereld is oorlog misschien minder waarschijnlijk, omdat de meeste mensen geen tientallen, zo niet honderden oorlogen willen meemaken. Waarschijnlijk zal er geen oorlog zijn, of slechts één oorlog in één miljoen, miljard jaar. Als we ons leven vergelijken met onze dromen zien we dat onze dromen "minder scherp" zijn. We kunnen kleine teksten in het echt lezen, texturen voelen, onze vingers tellen enzovoort... Deze zaken zijn moeilijker te doen in dromen. Dus in de Overwereld zullen objecten "scherper" lijken dan deze realiteit, we zullen duidelijker kunnen zien, beter kunnen lezen en texturen duidelijker kunnen voelen. Misschien kunnen we één pagina in een oogwenk lezen, of twee of drie teksten tegelijk lezen. Dus in dit leven slapen mensen soms 5 uur of 10 uur. In de Overwereld slapen mensen af en toe 50 tot 100 jaar. Dit is de reden waarom sommige mensen jong sterven en sommige oud, hun slaap werd onderbroken of ze konden lang slapen. Misschien kunnen ongeboren of doodgeboren kinderen, iemand die knipperd zijn in de Overwereld. Of iemand die heel even in slaap viel in de Overwereld. Net genoeg tijd om te slapen, niet genoeg tijd om te dromen. Dus één jaar vanaf de Overwereld zou 8760 jaar zijn voor onze wereld. Misschien kan het leven in de Overwereld ook een droom zijn. Als iemand in de Overwereld sterft, wordt hij wakker in een ander universum, laten we dit de Verderwereld noemen. Als mensen in de Verderwereld gaan slapen, gaan ze naar de Overwereld. Eén Verderjaar zijn 8760 Overwereldjaren. Dat betekent 76737600 jaar uit onze wereld. Wanneer iemand sterft in de Verderwereld, wordt hij wakker in een andere wereld. Het is een nooit eindigende reis, een "schildpadden helemaal naar beneden"-scenario*.

Misschien is er een rijk waar deze reis eindigt en waar de dood het ultieme einde is, misschien sterven mensen echt als ze het leven helemaal beu zijn.

*Schildpadden helemaal naar beneden: dit betekent een oneindig terugkerende situatie, zoals een doos, in een doos, in een doos, enzovoort. Deze zin, dit begrip, zou gevormd zijn tijdens een gesprek over de aarde. Een vrouw zei dat de aarde op de rug van een gigantische schildpad lag. Iemand vroeg waar de schildpad op stond, waarop de vrouw zei: "Een schildpad, zijn schildpadden helemaal naar beneden." Dit betekent dat de schildpad op de rug van een schildpad stond, die op de rug van een schildpad stond, die op de rug van een schildpad stond, enzovoort. Het is een oneindig terugkerende situatie.

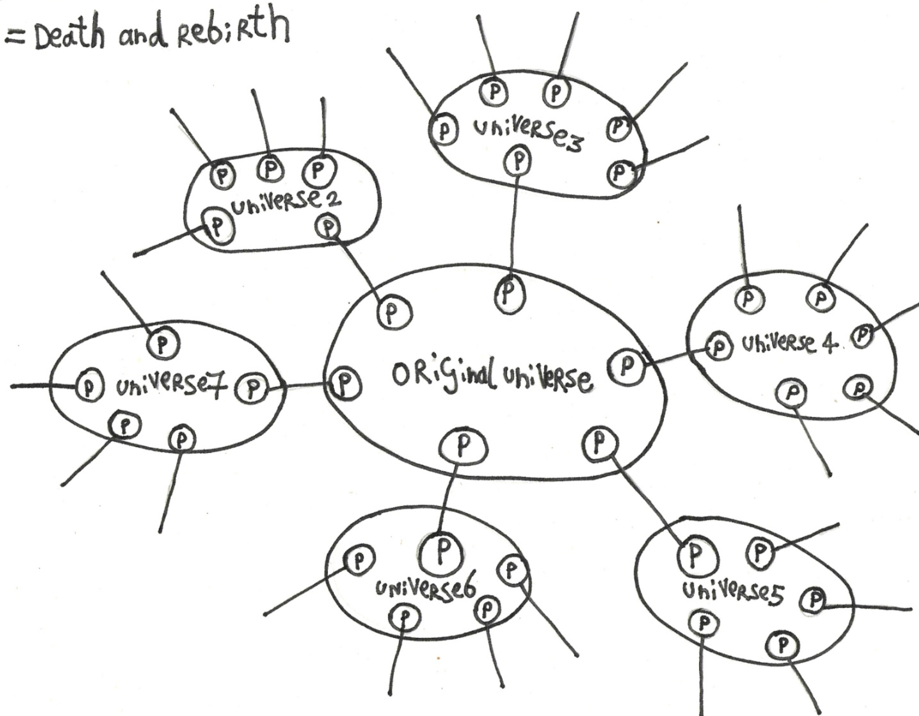
Dit concludeert mijn ideeën over tijdreizen. Bedankt voor het lezen en verspreid deze tekst! Misschien kun je er iets mee doen! Gebruik het voor sciencefiction of stop het in een tijdcapsule!

Multiversele VoortplantingsReïncarnatie

Een Idee over Reïncarnatie door Emilia Benno Sameyn
1/12/2021

Zoals de titel al doet vermoeden, heb ik een idee over reïncarnatie en het multiversum. Het is beter om uit te leggen aan de hand van een schema.

1. Schema en Uitleg



Dit is een onderdeel van het multiversum. Het concept is; wanneer iemand sterft, worden ze herboren in een ander universum, maar het universum ziet er hetzelfde uit, en hun lichaam en leven zien er hetzelfde uit. Als ze 3-8 jaar oud zijn, beginnen ze zich hun vorige leven te herinneren. Hierdoor kunnen ze nieuwe keuzes maken, en zo hun leven veranderen, dit verandert het leven van andere mensen en dus het universum, waardoor het universum anders wordt dan het oorspronkelijke.

Wanneer iemand herboren wordt in een nieuw universum, is dat hun tweede leven, maar voor de rest van die mensen is het hun eerste leven. Zij zullen ook sterven en herboren worden in een ander universum, elke keer dat er iemand sterft, wordt er een nieuw universum gecreëerd, gevuld met een kopie van die mensen uit het vorige universum.

Vanuit deze soort reïncarnatie plant het universum zich voort. Eén universum is gevuld met leven, zoals meer dan 7 miljard mensen, elke keer dat één van die mensen sterft, wordt er een nieuw universum geboren gevuld met 7 miljard mensen, waarbij één persoon veranderingen aanbrengt. Die veranderingen zijn als veranderingen in het DNA van het universum en vormen zo een origineel nageslacht.

De universa (meervoud universum) splitsen zichzelf en reproduceren zich exponentieel. Als er bijvoorbeeld 7 miljard mensen in één universum zijn, dan zal dat universum 7 miljard universa voortbrengen, en die universa zullen 7 miljard universa voortbrengen.

Elke persoon wordt meermaals gereïncarneerd, misschien totdat de persoon zich verveelt en het leven beu is. Door reïncarnatie kan elke persoon in elk leven verschillende keuzes maken en die keuzes zijn grenzeloos! Ze kunnen hun ouders vragen om naar een nieuwe school te gaan, een andere opleiding te kiezen, een andere baan te kiezen, nieuwe vrienden te vinden, enzovoort... Ze kunnen rampen voorkomen. Je zou rijk kunnen worden door te investeren en "op de bitcoin bubbel te rijden" waarbij je op het juiste moment vertrekt. Ze kennen de toekomst, zodat ze die kunnen anticiperen.

2. Voorbeeld

Bob wordt geboren in 1994, in universum 1, hij leeft en sterft in 2079. Hij had een goed lang leven, maar hij wordt herboren in universum 2, terug in 1994. Als hij 3 jaar oud is, herinnert hij zich vaag dat hij ooit volwassen was. Rond zijn 8ste weet hij dat hij een vorig leven heeft gehad, en herinnert hij zich het meeste, misschien zal hij het als hij 12 is volledig kunnen begrijpen. Hij kan nu keuzes maken die leiden tot een ander leven. Iedereen om hem heen herinnert zich het vorige leven niet, het zijn kopieën van universum 1, maar ze kunnen het zich niet herinneren.
Maar iedereen die stierf in universum 1 werd ook gereïncarneerd in hun eigen universum, waar ze hun vorige leven herinneren en hun eigen nieuwe keuzes kunnen maken.
Mensen sterven en worden herboren, en universa reproduceren. Bob heeft uiteindelijk 183 levens geleefd en is het beu. Zijn energie is uitgeput en hij verlangt naar rust, hij voelt dat hij niet herboren zal worden en is blij. Op zijn 184ste leven sterft hij met een glimlach op 89-jarige leeftijd. Als mensen in zijn 184ste leven sterven, worden ze herboren in een ander universum, ze zijn gereïncarneerd. Het universum van Bob's 184ste leven gaat ook door tot het einde van dat universum.

Dit betekent ook dat toen mensen stierven in het eerste leven van Bob (universum 1), ze in een universum kwamen waar Bob ook was. Het is een andere Bob die niets herinnerd van universum 1.

Laten we teruggaan naar universum 2, het tweede leven van Bob. Als mensen daar sterven, worden ze herboren met herinneringen aan universum 2 en met bob die herinneringen heeft aan universum 1.

Dus iemand kan een eerstgeboren kopie zijn van iemand anders zijn reïncarnatie.

3. Slot

Dit idee is slechts een theorie. Ik denk niet dat mijn idee de waarheid is, maar het zou interessant zijn als het echt was. Het is een concept dat onmogelijk te bewijzen lijkt, zoals het onmogelijk is om reïncarnatie of andere dimensies te bewijzen die "hel" of "hemel" zouden zijn.

Mijn theorie zou echter één ding verklaren. Het zou verklaren waarom onintelligente en onverantwoordelijke mensen aan de macht komen of beroemd worden. Dat komt omdat ze wisten wat ze op het juiste moment moesten doen en zeggen, maar als ze eenmaal aan de macht zijn, hebben ze geen idee wat ze moeten doen.

De meeste mensen die gereïncarneerd zijn, zullen dit geheim houden. Het kennen van de toekomst zou er waarschijnlijk toe leiden dat je door de FBI wordt gevangengenomen, in een kooi wordt vastgehouden en wordt gevraagd om constant dingen te voorspellen. Ook, hoe meer men dingen verandert, hoe moeilijker het zal zijn om de toekomst te voorspellen. Misschien resulteert elke kleine verandering in honderden grote veranderingen.

TWO GUARDIAN MIRROR

Glasstrap
Never Free Are We
Two Lovers one Mirror
Mirror Mirror on The Wall
Negativity Spirals out of Control
Dark Mud covers My Soul
What is There Left to Do
Two Raisers Who are You
I know The Curse was made of Worry
Worry of Losing You
Mirror Mirror on The Wall
Was made cause They Love You
No Hate to Us All but Love for You
Broken is The Glass
This is All that Was
Now Free
Are We

Glastrap

Nooit Vrij zijn Wij
Twee Geliefden één Spiegel
Spiegeltje Spiegeltje aan De Wand
Negativiteit loopt uit De Hand
Donkere Modder bedekt Mijn Ziel
Wat valt er nog Te Doen
Twee Beschermers Wie ben Jij
Ik weet dat De Vloek was Gemaakt van Zorgen
Zorgen om Jou te Verliezen
Spiegeltje Spiegeltje aan De Wand
Is gemaakt omdat Zij van Jou houden
Geen Haat tegen Ons Allemaal maar Liefde voor Jou
Gebroken is het Glas
Dit is Alles wat Was
Nu Vrij
Zijn Wij


Emilia Benno Sameyn 2/9/2021

Spacability
"Een Ontdekkingsreis door Ruimte en Mogelijkheid"
Een concept voor een Video Game

Nederlandse Versie

Door Emilia Benno Sameyn

3-09-2021

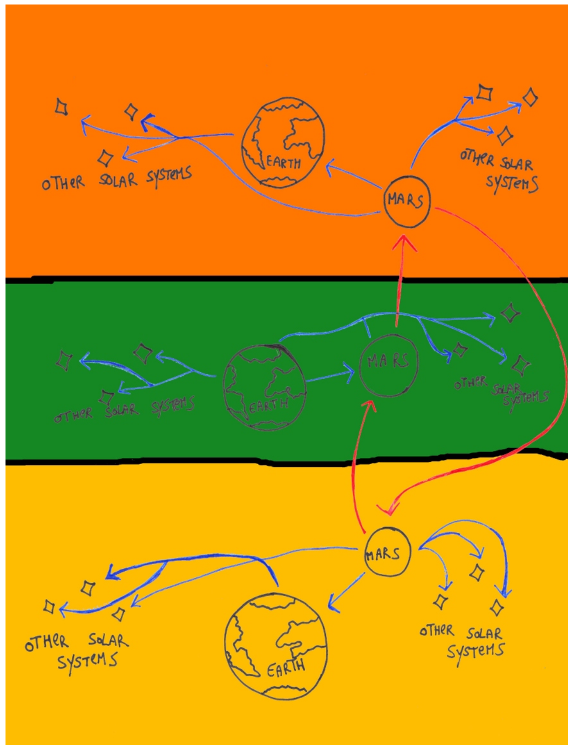
1. Introductie

Dit is een idee voor een videogame, verhaal, strip,... Je kunt ermee doen wat je wilt.
Dit concept is mijn geschenk aan de wereld. Het enige wat ik wens is dat je mijn naam toevoegt
"Emilia Benno Sameyn" aan de aftiteling van je project als je mijn idee gebruikt.

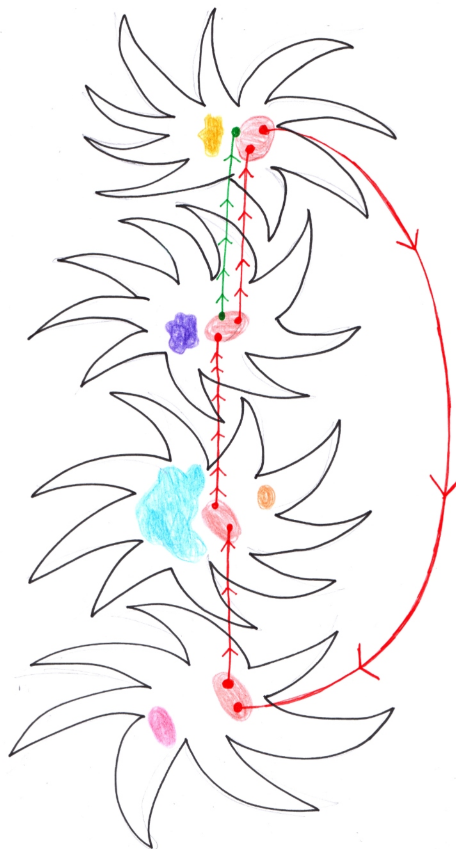
De titel "Spacabilty" is een combinatie van de woorden "Space" (Ruimte) en "Possibility" (Mogelijkheid). Het is een strategisch sciencefictionspel, dat begint met de aarde, waar je de ruimte moet verkennen, maar ook alternatieve versies van onze aarde en hun omringende ruimten.
Dus dit zal voor elke speler de vraag oproepen, hoeveel zullen ze door de ruimte uitbreiden?
En hoeveel zullen ze uitbreiden door het multiversum?

(Scroll naar het einde voor een beknopte versie van dit document.)

Het zal als een evenwichtsoefening zijn.
Er zijn bijvoorbeeld twee fatale fouten:
Je kunt je over één universum verspreiden en sterk zijn in dat universum, maar zwak in de rest van het multiversum, waar krachtige vijanden kunnen uitbreiden en je verslaan.
Of je kunt jezelf uitrekken op veel verschillende universa (meervoud universum), maar zo ben je een gemakkelijk doelwit om te verslaan.



Deze tekening laat zien hoe het concept zal werken.
Rode lijnen: de reizen naar een ander universum
Blauwe lijnen: traditionele ruimtevaart



Nog een tekening voor hoe het concept zou kunnen werken. Elke kleur is een factie verspreid over de melkweg. Rood is onze factie. Groen zijn de Kolonisten en blauw zijn de Travellers (meer daarover later).

2. Spelbeschrijving

Je speelt als het Multi-Ruimte Programma van de Verenigde Naties (MRPVN). Soldaten dragen paarse helmen of paarse ruimtepakken. De MRPVN worden gewoon de "Paarse Helmen" of "De Paarsen" genoemd.
Wanneer je door het universum en het multiversum reist, kan je planeten koloniseren en/of terraformen. Wanneer dit gebeurt, worden de Verenigde Naties "De Coalitie van Verenigde Werelden", of gewoon "De Coalitie". Op sommige planeten bevindt zich mogelijk intelligent leven. Je kunt ze veroveren of vriendschap met ze sluiten door middel van handel.
Nadat je ze hebt veroverd, kun je ze uitroeien of toevoegen aan de coalitie.
Als ze vriendschap sluiten, worden ze onderdeel van de coalitie.

Wanneer je verschillende versies van de aarde tegenkomt, zijn ze misschien onbewoond, maar hebben ze een leefbare omgeving. Er zijn zoogdieren die er anders uitzien, het is "de mogelijke wereld als mensen en/of intelligente apen nooit waren geëvolueerd".
Op andere versies van de aarde kan je pre-industriële mensen vinden.
Je kan vriendschap met ze kunnen sluiten, of ze kunnen veroveren. Daarna kan je ze helpen met technologie of ze gebruiken als kanonnenvlees.

Je kunt alleen portalen naar andere universa plaatsen op onbewoonde planeten. Omdat deze portalen te gevaarlijk zijn voor het grote publiek. Alleen soldaten, wetenschappers, ontdekkingsreizigers en andere mensen die iets te maken hebben met de portalen zijn toegestaan. Elk portaal reist naar één ander universum.

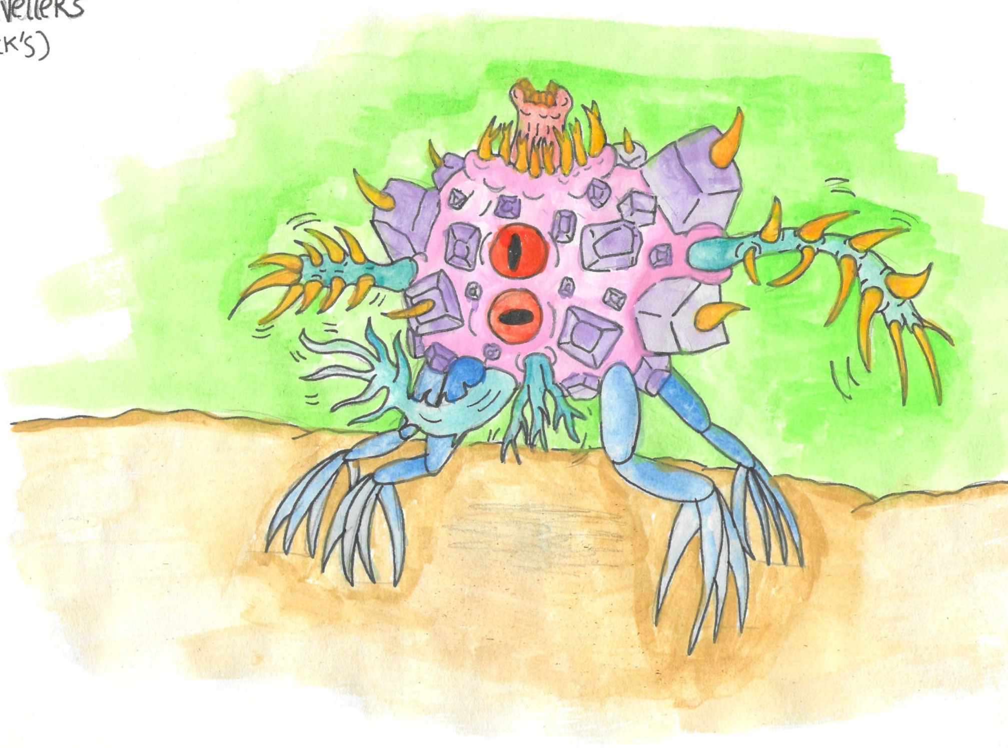
3. Eerste grote tegenstander: De Kolonisten
Later kom je een andere dimensie tegen waar de Westerse landen nog koninkrijken zijn en kolonies hebben, maar op technologisch niveau zijn ze geëvolueerd. Ze zijn ook in staat om naar andere universa te reizen, maar kunnen niet naar andere zonnestelsels reizen.
Ze worden kolonisten genoemd en ze willen hun koninkrijk uitbreiden.
Het zijn blanke supremacisten en geloven dat hun versie van de aarde superieur is aan de andere versies van aarde.
(Mijn eerste idee was dat het nazi's waren, dit idee is te veel gebruikt. Gebruik a.u.b. geen nazi's als antagonisten in dit spel.)

Kolonisten willen elke versie van de aarde veroveren.
Ze kunnen ontdekken hoe ze naar andere zonnestelsels kunnen reizen. Als ze dit kunnen, vormen ze een serieuze bedreiging voor de coalitie.
Je kunt ze verslaan door oorlog. Wanneer ze verslagen zijn, zullen ze beseffen dat ze toch niet zo superieur waren. Nadat je ze hebt verslagen, kun je ze toevoegen aan De Coalitie of ze uitroeien.
Je kunt ook vriendschap met ze sluiten door handel. Ze zullen de technologie en kunst van The Coalitie zien, hierdoor zullen ze hun eigen suprematie in twijfel trekken. Door vriendschap met ze te sluiten, worden ze toegevoegd aan De Coalitie.
Wanneer de kolonisten De Coalitie binnengaan, zullen ze de slavernij moeten afschaffen en gelijke rechten voor al hun burgers moeten creëren.

4. Tweede grote tegenstander: De Travellers
De Travellers zijn een buitenaards ras dat zich over verschillende zonnestelsels verspreidt, maar ze kunnen niet naar andere universa reizen. Het woord "Travellers" betekent "Reizigers" in het Engels. De buitenaardse wezens noemen zichzelf los vertaald "Reizigers". Mensen noemen ze soms "Rocks" (rotsen) als ze Travellers niet mogen. "Rock" is een denigrerende term gebaseerd op het feit dat de Travellers een beetje op rotsen lijken.Travellers geloven dat zij het meest superieure ras zijn. Ze vinden andere rassen lelijk en het leven niet waard. Ze kunnen ontdekken hoe ze door het multiversum kunnen reizen. Als ze dit ontdekken zullen ze een grote bedreiging voor de coalitie kunnen vormen. Ze zouden ook kunnen samenwerken met de kolonisten onder het concept: "De vijanden van mijn vijanden zijn mijn vrienden." Wanneer dit gebeurt, vormen ze een enorm gevaar. Je kunt ze verslaan door-middel van oorlog. Net als bij de kolonisten zal dit twee keuzes opleveren:
Roei ze uit, of neem ze op in De Coalitie.

Door middel van handel kan je ook vriendschap met ze sluiten. Nadat ze bevriend met jou zijn geworden, worden ze onderdeel van De Coalitie.

TRAVELLERS
(ROCK'S)



TRAVELLER ship



5. Andere Wezens (optioneel)
Er kunnen andere wezens in het multiversum zijn, maar die vormen een kleinere bedreiging dan die van de Kolonisten en De Travellers.

5.1 Andere Mensen van Verschillende Aardes.
Wanneer men door het multiversum reist, kan men veel verschillende menselijke culturen tegenkomen.
Zoals: Vikingen, Ridders, Cyborgs, Biologisch Verbeterde Mensen met Vleugels, enzovoort...

5.2 Andere Buitenaardse Soorten.
Er kunnen veel buitenaardse soorten zijn, maar laten we bepaalde buitenaardse soorten vermijden die te veel zijn gebruikt. Geen typische "Grey's" of "Groene Marsmannetjes". Geen mensachtige aliens, en geen inktvissen!
Mensen zijn slechts één manier waarop intelligent leven kan evolueren, maar we weten niet hoe intelligente buitenaardse wezens zouden evolueren. Ja, congruente evolutie is één ding. "Dezelfde problemen hebben dezelfde oplossingen" Nog steeds worden menselijke aliens en inkt-vis aliens te veel gebruikt. Buitenaardse wezens kunnen eruitzien als een mix tussen een kristal en een insect, of een kwal vermengd met een boom. De mogelijkheden zijn eindeloos!

Als je een gebrek hebt aan verbeeldingskracht dan zijn er hier vormen / dieren die gecombineerd kunnen worden om buitenaardse wezens te creëren. Houd er rekening mee om de wezens voldoende armen en vingers te geven voor gecompliceerde objectmanipulatie:

Groene Krab+kubus
Rode bol+geit
Een roze gloeiende piramide + dolfijn
Bruine Cilinder+ vogel
Een blauwe lampachtige vorm + hagedis
een oranje mierachtige vis met armen

Zie je? De mogelijkheden zijn eindeloos! Combineer kleuren gewoon met vormen en dieren en stel je voor: "Wat als ze intelligent waren?"

Mogelijke motieven voor buitenaardse soorten:
Ze willen je bekeren tot hun religie
Ze willen handel met je voeren
Ze zijn 100% robots en vinden biologisch leven onwaardig
Ze zijn een hive-mind en kunnen je leden hypnotiseren, als je voor te lange te tijd dicht bij hen bent, dit zal ervoor zorgen dat ze leden worden van de hive-mind

Ze willen de rijkste soort in de Melkweg worden
Ze willen het grootste rijk hebben
Het zijn onstabiele pacifisten en zullen oorlog tegen je voeren, tenzij je je oorlogen binnen een bepaalde tijdslimiet beëindigt

Dan zijn er ruimtepiraten die niet sterk zijn maar je willekeurig kunnen aanvallen om je schip/ Schepen te plunderen.

6. Side-quests (optioneel)
Hier zijn enkele mogelijke side-quests voor het spel.

Biologische ziekten (het kan ook cyborgs infecteren).
Beëindig de plaag door geïnfecteerde populaties te doden,
geïnfecteerde populaties in quarantaine te plaatsen (kan de dood veroorzaken)
en/of te investeren in biologie voor genezing.

Computervirus dood robot en cyborg bevolking.
Maak er een einde aan door geïnfecteerde populaties te doden en/of te investeren in technologie voor een geneesmiddel.

Onderhandelen tussen twee buitenaardse soorten die in oorlog zijn.
Je kunt proberen de oorlog te beëindigen of
één van hen of beide bestrijden.

Vervoer goederen naar je eigen kolonies of aliens om bepaalde tekorten te beëindigen.

Dood of vang een gigantisch spinachtig ruimtewezen dat in zijn eentje planeten kan vernietigen.

Galactische piraten verslaan (gebruik het woord "ruimtepiraten" niet, dat wordt te veel gebruikt)

Voorkomen dat een meteoor een bewoonde planeet vernietigt

Een schip stoppen met bommen erop, dit betekent inmenging in een oorlog van twee rassen/facties.

Een planeet vernietigend wapen stoppen / vernietigen (vergelijkbaar met Death Star in Star Wars)

Je koloniseert een planeet, maar die wordt al bewoond door een soort die in de oceaan leeft.
Dus je kunt met ze bevriend raken of tegen ze vechten.

Bevrijd slaven van een onderdrukkende factie en zet ze op een andere planeet zodat ze die kunnen koloniseren.

7. Cyborg- en robotpopulatie
Nadat je in de wetenschap hebt geïnvesteerd, kun je een deel van je bevolking (of de hele bevolking) upgraden naar cyborgs en later naar robots. Door productie of door de staat gesponsorde commercials kunt u beïnvloeden hoeveel van uw bevolking cyborg of robots zullen zijn.

Een 100% biologische populatie=
+100% creativiteit (kunst maken die verhandelbaar is)
+0% productiviteit
100% vatbaar voor biologische ziekten
0% vatbaar voor computervirussen

Een Cyborg-populatie=
+100% creativiteit (kunst maken die verhandelbaar is)
+100% productiviteit
100% vatbaar voor biologische ziekten
100% vatbaar voor computervirussen

Een Robotpopulatie=
0% creativiteit
+100% productiviteit
0% vatbaar voor biologische ziekten
100% vatbaar voor computervirussen

Dus het beste is om een gemengde populatie van biologische wezens, cyborgs en robots te hebben.

8. De belangrijkste antagonist: Sorathos
(Waarschuwing: de tekeningen van Sorathos en zijn gebroed bevatten berichten over zelfmoord en dood)

Sorathos is een lovecraftiaans wezen. Vaak word het en zijn gebroed door mensen "Blobs" genoemd.
Sorathos komt uit een plaats tussen universum en niemand lijkt de aard Sorathos te begrijpen. Het gebroed van Sorathos zijn een soort kleine versies van hem. Sorathos creëert veel gebroed uit zijn "lichaam". Levende wezens uit universa raken in de war wanneer ze Sorathos of zijn spawn tegenkomen.
Sorathos is een serieuze bedreiging! Het kan zowel door de ruimte reizen als naar andere universa!

Wanneer Sorathos arriveert, wordt een nieuwe mechaniek in het spel geïntroduceerd: Waanzin

Wanneer een schip, planeet of personage te dicht bij Sorathos of zijn spawn komt, neemt zijn Waanzin toe.

Als de Waanzinmeter vol is, gebeurt één van deze drie dingen:
1. Ze reageren niet meer, ze zijn inactief
2. Ze vernietigen zichzelf
3. Ze vallen hun eigen schepen en soort aan.
Madness-punten kunnen afnemen door weg te gaan van Sorathos en/of zijn spawn, waardoor de meter langzaam afneemt.

Sorathos en zijn spawn veroorzaken niet alleen waanzin, het heeft ook krachtige aanvallen!

Sorathos is een klodder met hele lange insectenpoten die in allerlei richtingen kunnen bewegen, een beetje zoals een tentakel. Het lichaam van Sorathos beweegt altijd een beetje, zoals water. Het "lichaam" is als een kleurrijke ruis, erg verwarrend. Sorathos en zijn gebroed hebben een bruine tint, waardoor er lelijk uitzien.
De ware vorm van Sorathos kan niet worden begrepen door machines of levende wezens in universa.
Demotiverende berichten lijken te flitsen op Sorathos en zijn gebroed.
Dit is onderdeel van de aanval van Sorathos. Het stuurt golven van negativiteit die de hersenen van elk levend wezen interpreteert als zijn eigen taal.

Sorathos is een sterke vijand, maar het kan worden verslagen of je kan er mee bevriend raken. Als je De Travellers en de Kolonisten in je coalitie hebt, is het gemakkelijker om met Sorathos om te gaan, maar nog steeds moeilijk.

Wanneer je probeert vriendschap te sluiten met Sorathos, zal hij eerst weigeren te communiceren, dan berichten sturen die de ontvangers hoofdpijn bezorgen, daarna zal hij in het Nederlands communiceren (of de taal gekozen in de opties van het spel).
Het zal een tijdje duren om vriendschap te sluiten met Sorathos, omdat het de universa niet waard vindt om te bestaan. Sorathos wil universa veroveren om ze vervolgens te verslinden en het machtigste wezen te worden dat er bestaat.
Misschien kan de voorzitter van de coalitie de vraag stellen. "Als er geen universa zijn, dan zijn er geen levende wezens meer om jezelf mee te vergelijken. Hoe ben je dan het machtigste wezen?"

Nadat Sorathos is afgehandeld, eindigt het spel, maar men kan verder spelen na het einde.

Er zijn twee belangrijke eindes afgezien van de "Game Over":
"Het Uitroei Einde" en "The Bevriend Einde".

Het Uitroei Einde
Nadat je Sorathos door oorlog hebt verslagen, kun je ervoor kiezen om vrienden te worden met Sorathos of het uit te roeien.
Wanneer de speler uitroeiing kiest, is dit het einde van het verhaal:
"Voordat De Coalitie in staat was om het laatste overblijfsel van Sorathos uit te roeien, trok het zich terug naar een plek tussen universa die we niet kunnen bevatten en waar we niet naar toe kunnen reizen... nog niet."

Het Bevriend Einde

Wanneer je bevriend raakt met Sorathos door handel of nadat je het hebt verslagen, is dit het einde van het verhaal:

"Op de een of andere manier hebben we een positieve relatie kunnen vormen tussen Sortathos en ons.

Sorathos brengt objecten en fenomenen vanuit een plek tussen universa.

We kunnen deze dingen of gebeurtenissen niet bevatten, maar Sorathos veroorzaakt geen schade zoals de dingen en gebeurtenissen die het ons brengt. We kunnen het niet begrijpen, maar op een dag misschien wel.

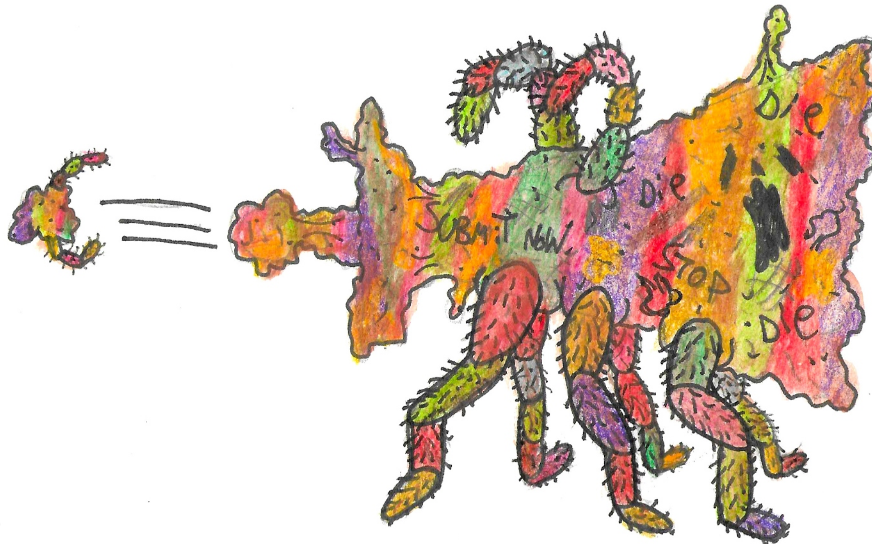
Ooit zullen we misschien reizen waar Sorathos naartoe reist en de wereld zien zoals Sorathos het ziet.

Ooit, kan het gebeuren."

Sorathos
(BLOB)



Sorathos Spawn



9. Achtergrondverhaal en Tutorial (leer-level)
Dit wordt het achtergrondverhaal en de tutorial voor het spel:
Eerst moet de speler een basis op Mars zetten.
Daarna moet de speler investeren in de Super Massieve Deeltjes Versneller (SMDV), of simpelweg "Deeltjes Versneller" op Mars. Het heeft een straal van 500 km (310 mijl).
Alleen wetenschappers zijn daar aanwezig, omdat het doen van dergelijke tests op aarde te gevaarlijk zou zijn voor de algemene bevolking vanwege de mogelijke straling.
De wetenschappers worden goed betaald en accepteren de kleine mogelijkheid van overlijden in de naam van wetenschap.
Ze deden enkele testen, botsten deeltjes om te zien waar ze van gemaakt zijn en welke energieën er werden gecreëerd.
Later deden ze een test met gravitonen. Simpel gezegd, ze wilden de feedback van energiedeeltjes bestuderen om te zien of er andere universa kunnen zijn.
Hun theorie is dat soms subatomaire deeltjes en energie naar andere universa reizen. met de SMDV wilden ze het verlies van deeltjes en energie bestuderen om te zien of het naar andere universa ging. Ze kregen veel meer dan ze hadden verwacht.

In het centrum ontstond er een draaikolk uit energie met een straal van 100 km (62 mijl).

Deze draaikolk zal naar een andere Mars leiden. Het is een portaal naar een ander universum!
De mensheid zal niet alleen het universum verkennen, maar ook het multiversum!

10. Mogelijke omvang van het spel:

Er zullen 15 universa zijn. De eerste 5 universa zullen een aarde hebben en evenveel zonnestelsels. Het maken van een portaal in het 15de universum leidt terug naar het 1ste universum.

Elk universum zal 3 tot 6 zonnestelsels hebben (de andere zonnestelsels zouden te ver zijn om te bereiken volgens het verhaal.)

Dit is hoe ver de vijanden in het spel zich hebben verspreid wanneer je ze voor het eerst tegenkomt:

De kolonisten hebben zich verspreid naar 3 universa, maar ze zijn beperkt tot het zonnestelsel van de aarde.

De Travellers hebben 4 zonnestelsels, maar zijn niet naar andere universa gereisd.

Sorathos heeft zich verspreid naar 4 universa en 2 zonnestelsels per universum.
Dus 8 zonnestelsels in totaal.

Elk zonnestelsel zal 2 tot 4 bewoonbare planeten hebben,
met 2 tot 4 gasreuzen. Indien mogelijk zal elke gasreus 0 tot 4 bewoonbare manen hebben.

Dit betekent dat er 720 planeten kunnen zijn. Dit klinkt als veel, maar:

"Stelllaris" een spel uit 2016 kan 1000 sterren hebben
en "Spore" een spel uit 2008 kan 500.000 planeten hebben die rond 100.000 sterren draaien!

In ons spel Spacability kan elke planeet een willekeurige massa van aarde/vloeistof hebben en kan elk zonnestelsel willekeurig zijn.

Dus, indien mogelijk zou elk universum meer dan 3 tot 6 zonnestelsels kunnen hebben.
Misschien kunnen er 15 universa zijn met elk 10 of 100 zonnestelsels, afhankelijk van het computervermogen en de opslagmogelijkheden.

11. De universa visueel van elkaar gescheiden houden
Het hebben van meerdere aardes en dezelfde zonnestelsels kan erg verwarrend zijn voor de speler, dus we moeten ervoor zorgen dat de universa visueel van elkaar worden gehouden. We kunnen dit doen door een nummer in de rechterbovenhoek van het scherm te hebben. Het getal geeft aan in welk universum je je momenteel bevindt. Het begint met 1, als je naar een ander universum gaat, verandert het in 2, dan 3 enzovoort... Elk universum heeft ook een andere gekleurde HUD (Heads-Up Display).
Wanneer je naar een ander universum reist, verandert het van kleur, dit zal aan de speler worden uitgelegd zodat ze het kunnen volgen. De speler kan ook notities toevoegen aan elk zonnestelsel en universum.

Tertiary Colour Chart

FFFF00 11	FF8B00 7	FF0000 1
F1DF0F	DF7A20	DF1200
E2BF1D 12	BF6840 8	BF2400 2
D49F2C	9F5760	9F3600
C5803A 13	804680	804900 3
B76049	60349F 9	605B00 4
A84057 14	4023BF	406D00 5
9A2066	2011DF	207F00
800080 15	0000FF 10	009000 6

Intermixed Contrasting Colours create Tertiary Colours • Hex codes

Dit zijn de kleuren die kunnen worden gebruikt voor elk universum.

12. Dingen om te vermijden bij het uitbreiden van het verhaal/spel:
Hier zijn twee te veel gebruikte tropes die we moeten vermijden:
1. Een liefdesdriehoek is waar twee mensen verliefd zijn op dezelfde persoon. Het is een te gemakkelijke manier om drama in fictie te introduceren.
Een weergave van polyamorie zou echter leuk zijn in fictie. Sommige mensen zijn polyamoreus en sommige mensen niet.

2. Een gigantische lichtstraal vanuit de lucht naar een oppervlak. Het is iets dat te veel is gedaan, een sterke kracht (goed of slecht) wordt altijd afgebeeld met een gigantische lichtstraal. Het is een te veel gebruikt symbool van macht. Alternatieven kunnen een zwevende lichtdriehoek zijn, een zwevende lichtbol enzovoort...

13. Inspiratie:
Voor dit concept werd ik geïnspireerd door de volgende mediafranchises.

The Man in the High Castle:
Eerst "The Man in the High Castle" of kortweg TMitHC, was een boek dat in 1962 werd geschreven door Philip K. Dick. Het ging over een alternatief dystopisch universum waar nazi-Duitsland en Japan de oorlog wonnen. In het boek werd de VS verdeeld tussen Nazi-Duitsland en Japan.
Van TMitHC werd in 2015 een televisieserie gemaakt met dezelfde naam.
In de filmreeks (Spoiler warning!) bouwen de Duitsers een portaal naar een ander universum; ons universum. De Duitsers willen dan alle versies van de aarde veroveren!

Spore:
Een andere inspiratiebron was Spore uit 2008. In dit spel evolueer je een wezen van cel-stadium naar ruimte-stadium. Dus eigenlijk van een enkelvoudige cel tot een intelligent wezen dat in staat is tot ruimtereizen! De laatste fase van het spel is als een ruimtestrategiespel. Je kunt met andere soorten handelen of oorlog tegen ze voeren.

Undertale:
Undertale is een 2D Fantasy RPG uit 2015. De game kan behoorlijk donker zijn, maar je kunt de game uitspelen zonder je vijanden te doden, in plaats daarvan sluit je vriendschap met ze.
Ik vind dit een geweldig concept voor een game, elke game zou een optie moeten hebben om de game uit te spelen zonder je vijanden te doden.
In het dagelijkse leven van de werkelijkheid praten en onderhandelen we altijd met andere mensen. We zouden nooit tegen ze moeten vechten of, erger nog, ze moeten doden! Slechts in zeldzame gevallen zou zelfverdediging zijn toegestaan, maar dat is geen dagelijks leven.

Stellaris:
Stellaris is een ruimtestrategiespel uit 2016. Sommige delen van het spel werken rond het concept van andere universums en andere dimensies, zoals:
The Parallel Universe Mechanics, The Extra-dimensional Invaders en The Shroud.
Men kan echter niet naar andere universa reizen en daar planeten koloniseren.

Dit was mijn concept voor een videogame.
Bedankt voor het lezen van mijn ideeën en hopelijk kun je er iets mee.

14. KORTE VERSIE:
Dit is een spel genaamd Spaceability, een combinatie van de woorden "Space" en "Possibility".
In dit spel heb je de leiding over de Verenigde Naties en verspreid je je over het multiversum. Je moet kiezen hoeveel je wilt verspreiden over één universum en het multiversum. Het zal als een evenwichtsoefening zijn.
Er zijn bijvoorbeeld twee fatale fouten:
1.je kunt je over één universum verspreiden en sterk zijn in dat universum, maar zwak in de rest van het multiversum, waar krachtige vijanden je kunnen uitbreiden en verslaan.

2. Of je kunt jezelf uitrekken op veel verschillende universa (meervoud universum), omdat je een gemakkelijk doelwit bent om te verslaan.

Je kunt ruimteschepen gebruiken om naar andere zonnestelsels te reizen of portalen naar andere universa te bouwen.
Er zullen 3 grote vijanden zijn:

1. Kolonisten mensen van een alternatieve aarde, die racistisch zijn en zich over het multiversum verspreiden, maar ze kunnen niet naar andere zonnestelsels reizen.
2. De Travellers die zich over één universum verspreiden, maar niet naar andere universa kunnen reizen.

3. Sorathos is een lovecraftiaanse horror die veel spawn kan creëren en door het multiversum EN andere zonnestelsels reist.

Als je bevriend raakt met een ander ras, worden de Verenigde Naties en het andere ras 'De Coalitie'.

De speler kan met elke vijand bevriend raken of overwinnen met oorlog.
Er zullen twee eindes zijn, een waarin Sorathos wordt verslagen oorlog en hij wegvlucht naar een rijk dat we niet kunnen bevatten.

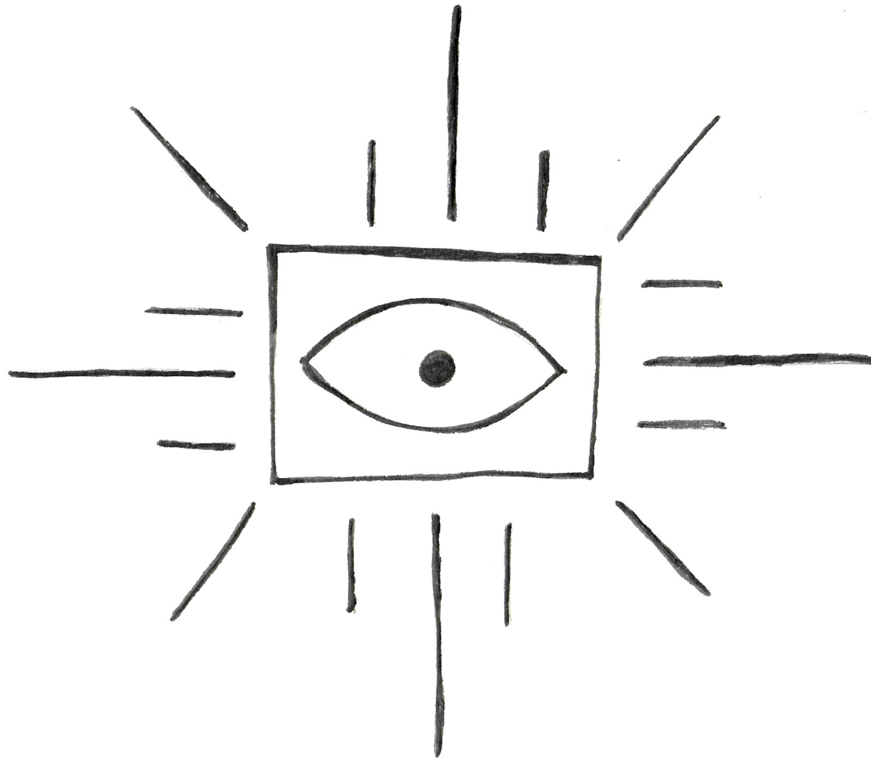
Het andere einde is 'The Befriend Ending'. Sorathos wordt een vriendelijk, godachtig wezen, dat ons dingen probeert te laten zien en leren die we niet kunnen begrijpen... nog niet.

Men zou in staat moeten zijn om het spel uit te spelen zonder een hele ras te veroveren uit te roeien. Door bevriend raken met rassen in plaats van oorlog te voeren. Zo spelen zal een echter stuk moeilijker zijn.

Bedankt voor het lezen van mijn idee en hopelijk kunnen jullie er iets mee.

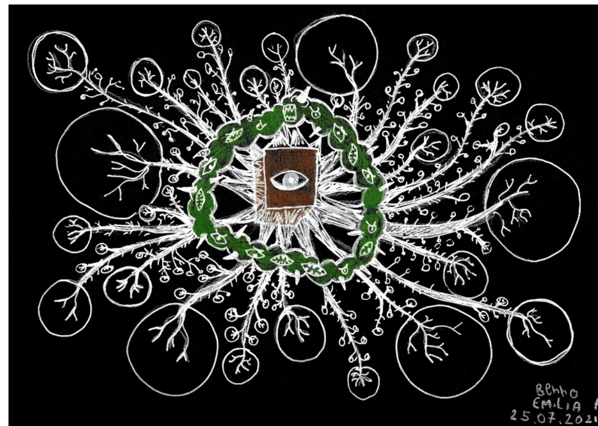
God Visualiseren door Middel van Kunst

Een Spirituele Niet-Wetenschappelijke Kaart door Emilia Benno Sameyn
10 september 2021 - 24 september 2021 / Vertaling 26 september 2021
Voor een korte versie: zie laatste pagina('s)



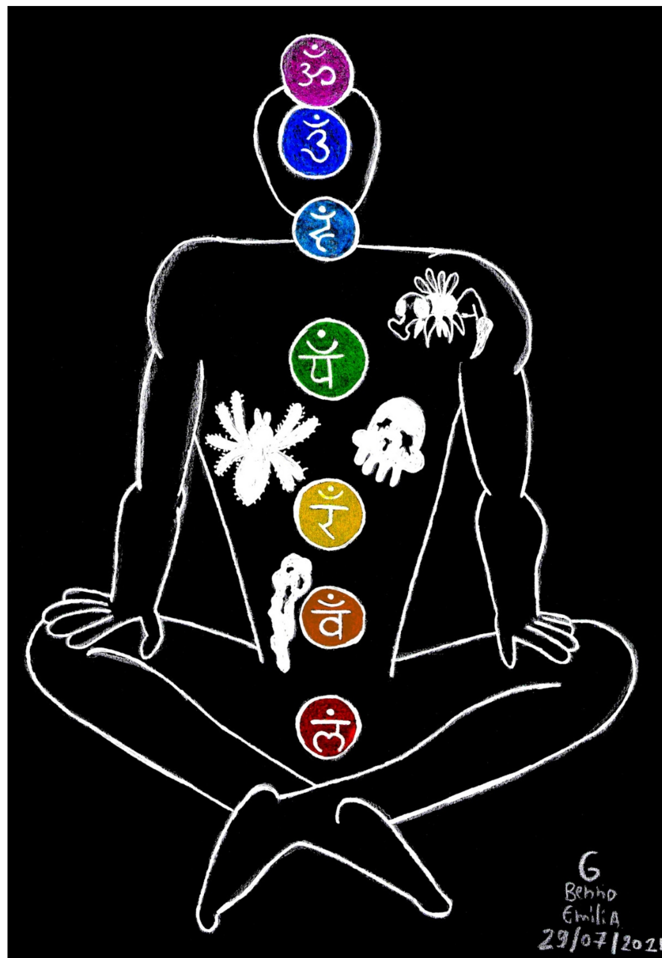
Disclaimer:
Dit is een idee, of beter gezegd een verzameling van vele ideeën. Gebruik mijn ideeën alsjeblieft niet als een excuus om jezelf of anderen pijn te doen. Gebruik mijn ideeën alsjeblieft niet om een schadelijke sekte te vormen. Ja, ik noem de dood in mijn geschriften, maar zelfmoord is geen antwoord op problemen, of een spirituele daad. Als je hulp nodig hebt, zoek dan hulp en ga naar een arts, therapeut of psychiater. Deze tekeningen zijn niet wetenschappelijk en zijn meer een metafoor. Je mag mijn ideeën gebruiken en uitbreiden als je wilt, wees er creatief mee! Niet alle ideeën zijn van mij, het is meer een verzameling ideeën die ik tegenkwam. Ik zag overeenkomsten en combineerde dingen op een nieuwe manier. Bedankt.

Basisidee:
Dus ik had eerst het idee dat God in De Akasha Kronieken leefde, of dat De Akasha Kronieken een deel van hen waren, een deel van hun geest. Ik verwijs naar God als "hen", omdat God waarschijnlijk geen geslacht heeft, omdat ze niet fysiek zijn. Misschien bestaat God uit meerdere entiteiten, of het multiversum zelf, zodat ze "hen" kunnen worden genoemd want hen zijn meerdere wezens. Hoe dan ook, het basisidee is dat God als een boom is die zich vertakt in het multiversum. Ze hebben veel takken en op elke tak is een universum. Het is alsof god een boom is en elk universum een appel. God wordt echter omringd door verdriet, pijn en eeuwig lijden. Het is als een beschermende laag om hen heen. Dus misschien om God te zien en/of De Akasha Kronieken te lezen, moet men alle pijn, het kwaad en het lijden van het multiversum accepteren.



Hier kan je mijn tekening zien, in het midden is God (het oog) en De Akasha Kronieken (de oranje kubus). Het groen is pijn en het lijden, het is als een Lovecraftiaanse horror. Het wit zijn de takken en de cirkels zijn universa (meervoud universum). Dus nu heb je het basisidee gezien, maar er is veel, veel meer. Ik heb een hele kaart gemaakt van het spirituele multiversum waarin veel religies zijn gecombineerd. Ik kan natuurlijk niet elke religie toevoegen, maar misschien kunnen anderen mijn kaart uitbreiden. Dit document is een vorm van eclecticisme, of zoals sommigen het minder elegant zouden noemen 'mixen en matchen'. Het proberen van veel religies te combineren is iets wat theosofen ook probeerden te doen.
"Want net zoals we de bij zien neerstrijken op alle bloemen en van elk het beste nippen, zo moeten ook degenen die naar cultuur streven niets onbeproefd laten, maar uit elke bron nuttige kennis verzamelen." Isocrates, een Atheense rederijker (436-338 v.Chr.) Deel I. 52

Part 1: Het Begin, Jou



Dus laten we bij het begin beginnen; het individu. Sommige mensen geloven dat we zeven Chakra's hebben. Ze zijn als zeven krachtcentra in ons lichaam. Elke Chakra heeft zijn eigen kleur. Het idee van De Chakra's kwam uit Hindoeïstische Tradities.
Sommigen geloven dat Chakra's meer op een spectrum lijken, dus ze kunnen een oneindig aantal punten tussen Chakra's hebben. Ik heb ook enkele "kleine monsterters" op het individu getekend, ze vertegenwoordigen onze negatieve gevoelens en slechte herinneringen.

Deel 2 Mens en Samenleving
Hier zien we een mens omringd door vele symbolen. Er zijn veel symbolen in cirkels die in drie lagen zijn gerangschikt.
De eerste, binnenste laag zijn De Westerse Horoscopen. De tweede laag zijn De Oosterse Horoscopen. Het basisidee is dat we veel verschillende soorten mensen nodig hebben, voor de samenleving, voor onze wereld, om als een soort te bloeien. Geen mens is meer of minder waard. Ieder mens heeft zijn eigen talenten en persoonlijkheid die ze kunnen gebruiken om van de wereld een betere plaats te maken, al is het maar voor één persoon, voor een korte tijd.

Dit is wat De Oosterse Horoscopen betekenen:

鼠 rat ...1948, 1960, 1972, 1984, 1996, 2008, 2020…
牛 os …1949, 1961, 1973, 1985, 1997, 2009, 2021…
虎 tijger …1950, 1962, 1974, 1986, 1998, 2010, 2022…
兔 konijn … 1951, 1963, 1975, 1987, 1999, 2011, 2023 ...
龍 draak … 1952, 1964, 1976, 1988, 2000, 2012, 2024 …
蛇 slang … 1953, 1965, 1977, 1989, 2001, 2013, 2025 …
馬 paard … 1954, 1966, 1978, 1990, 2002, 2014, 2026 …
羊 geit … 1955, 1967, 1979, 1991, 2003, 2015, 2027 …
猴 aap … 1956, 1968, 1980, 1992, 2004, 2016, 2028 …
雞 haan … 1957, 1969, 1981, 1993, 2005, 2017, 2029 …
狗 hond … 1958, 1970, 1982, 1994, 2006, 2018, 2030 …
豬 varken … 1959, 1971, 1983, 1995, 2007, 2019, 2031 …

De derde en buitenste laag vormen de fundamenten van onze samenleving. De symbolen zijn voor interpretatie vatbaar, maar dit is wat ze voor mij persoonlijk betekenen:
Atoomsymbool bovenaan: Wetenschap
Penseel: Kunst
Gewicht: Sport, Fitness
Schaal: Justitie
Hamer: De Wet
Vak: Stemmen
Vuur: Vrijheid
Vredesteken: Vrede, natuurlijk
Drie Mensen: Democratisch verkozen mensen om te leiden.
Ik heb drie mensen toegevoegd omdat ik denk dat het beter is dat meerdere mensen macht hebben, om één totalitaire heerser te voorkomen.
Tekstballonnen: Vrije meningsuiting
Hart: Liefde, Zelfliefde, Liefde uit de Natuur, Vriendschap, Samenwerking, Ect…
Het is belangrijk om op te merken dat liefde in vele vormen kan voorkomen
Gloeilamp: Ideeën
We gaan nu verder naar de volgende tekening.

Deel 3 De Spirituele Grondbeginselen van De Mensheid



Ja, ik weet het, de titel klinkt pretentieus, maar het klonk te goed om het niet als titel te gebruiken. Ik denk dat het onmogelijk zou zijn om werkelijk alle spirituele fundamenten te vinden, en mijn werk is slechts een losse interpretatie.

We zien de samenleving die gedragen worden door een gigantisch standbeeld. Dit beeld is een Tiki, of Hei-Tiki. Het is de eerste mens, de eerstgeborene, het vertegenwoordigt of voorouders. Het idee is dat de samenleving gebaseerd is op wat de allereerste mensen deden. Vroege mensen begonnen samen te komen en met elkaar samen te werken, wat ons brengt waar we nu zijn.

Het groene symbool op de schoot van De Tiki, is De Caban. Het is een oud Maya-symbool van De Aarde-Houder, die de aarde zegende, en waarde gaf aan al het leven op onze aarde. Dit symbool herinnert ons aan alle goddelijke krachten en natuurlijke krachten die ons hier hebben gebracht.

Dan zien we, onder het gezicht van de Tiki, een symbool dat bestaat uit twee oranje cirkels, met daarin een cirkel en een stip, beide zijn verbonden met een lijn. Het is het symbool van het Kunisme (uitgesproken als "Kuuniesme").
Het is een fictieve religie die door mij is gemaakt. Ja, ik weet dat het een beetje narcistisch is om mijn fictieve religie te plaatsen tussen echte religies.
Het symbool symboliseert twee werelden die met elkaar zijn verbonden. Het kan ook culturele uitwisseling betekenen, of het uitwisselen van ideeën.

Op het hoofd van De Tiki staat een blauw symbool. De Griekse letter "Psi". Het wordt vaak gebruikt als symbool voor psychologie. De manier waarop de menselijke geest werkt, is belangrijk en fundamenteel voor wie we zijn en hoe de mensheid werkt. Daarom voelde dat ik dit symbool in dit werk moest opnemen, op het hoofd van De Tiki, het hoofd; waar de geest zich bevindt.

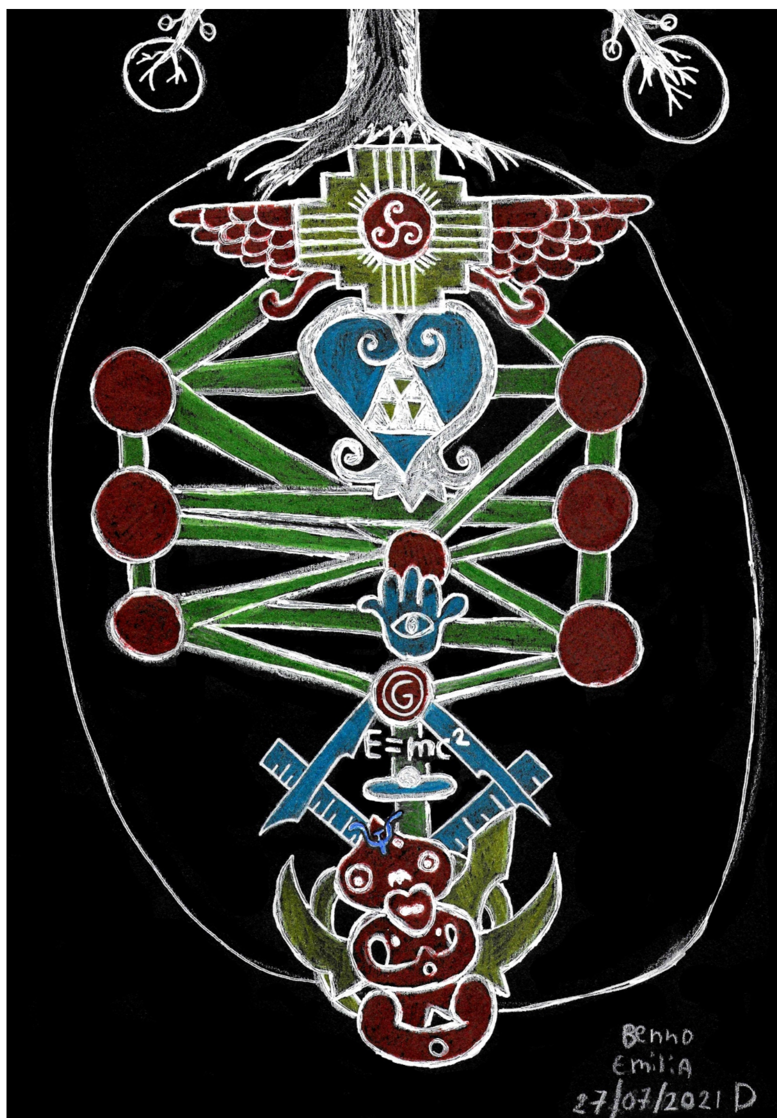
Achter De Tiki zien we veel geel gereedschap. Dat is de Khanda; het teken van Het Sikhisme.
De twee kleine gebogen zwaarden vertegenwoordigen de twee krachten die onze wereld beïnvloeden. Eén zwaard voor het goddelijke, en één zwaard voor de materiële wereld.
Het grote tweesnijdend zwaard vertegenwoordigt het vermogen om sceptisch te zijn en waarheid van leugens te onderscheiden. De gele cirkel betekent eenheid, één zijn met het eeuwige oneindige.

Boven De Tiki zien we het gezicht van Kane Milohai. Het is een God van de Hawaiiaanse religie. Hij schiep de hemel en de aarde.

Boven Tiki Milohai zien we een stereotiepe U.F.O. Buitenaardse wezens zijn meestal geen religieus concept en er is nog steeds geen bewijs dat buitenaardse wezens bestaan. Toch geloven sommige mensen dat buitenaardse wezens een belangrijke rol hebben gespeeld in de schepping van de mensheid, sommige mensen hebben hele mythologieën over buitenaardse wezens en over wat de buitenaardsen deden. Dus om een completist te zijn, heb ik De U.F.O opgenomen in mijn tekening.

Deel 4 Spirituele Kaart van Het Heelal

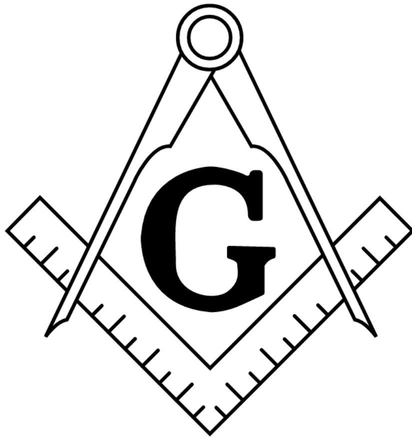
Hier zien we een spirituele kaart van het universum. Het is getekend als De Sefiroth uit De Joodse Kabbalah-Traditie. Het symboliseert hoe God zichzelf opsplitste om het universum te creëren. Het toont de tien delen en vele wegen die God gebruikt om ons universum te scheppen. Het is de levensboom. Misschien is het Yggdrasil uit De Noorse Mythologie.



Sommigen brengen De Sefiroth in lijn met ons lichaam en De Zeven Chakra's, en misschien kunnen oneindig veel punten zijn tussen elk aspect van De Sefiroth. Het goddelijke gaat van boven via De Sefiroth naar de bodem, onze materiële wereld, naar de mensheid, Het Tiki-Symbool.
Boven de UFO zien we $E=mc^2$ Dat is de formule die Albert Einstein heeft ontdekt. De vergelijking verklaart de relatie tussen materie en energie. Het betekent dat materie en energie beide manifestaties zijn van hetzelfde. Massa kan worden omgezet in energie, en energie kan worden omgezet in massa. Als we kijken naar $E=mc^2$ zien we de "E", wat staat voor "energie".
De "m" staat voor "Massa", en "c^2" staat voor de snelheid van het licht, maal zichzelf. Dus de lichtsnelheid maal de lichtsnelheid. Dus $E=mc^2$ betekent dat Energie gelijk is aan Massa maal De Lichtsnelheid in het kwadraat. Hoewel wetenschappers nu geloven dat de vergelijking
$E^2 = m^2c^4 + p^2c^2$ nauwkeuriger is. Waar "p" "momentum" is.

Boven de $E=mc^2$ zien we een cirkel met de letter "G" erin. Het vormt een passer en een winkelhaak om dingen te meten. Dit is gebaseerd op het teken van De Vrijmetselaars. Velen zien De Vrijmetselaars als Atheïsten, maar eigenlijk geloven ze in een Kosmische Maker, een wezen dat alles heeft geschapen, zoals een metselaar een muur maakt of dingen uit steen houwt. Ze zeggen dat Vrijmetselaars het volgende geloven:

De wereld is als een gigantisch gebouw, en we zijn allemaal stenen in dat gebouw. Elke persoon is één steen. Dus het beste wat we kunnen doen is aan onszelf werken, onszelf oppoetsen en stralen. Schijn helder tussen de andere stenen en steun de anderen!



Boven het teken van De Vrijmetselaar zien we Een Blauwe Hand met Een Oog erin. Dat is De Hamsa. Het is een symbool dat in Het Midden-Oosten door Joden, Christenen en Moslims wordt gebruikt. Het beschermt mensen tegen de kwade energie die wordt uitgezonden door jaloerse blikken. Wanneer iemand jaloers of boos op je is, zal De Hamsa je beschermen tegen de kwade spirituele energie. Nazar's; amuletten met ogen erop, hebben een soortgelijk doel.

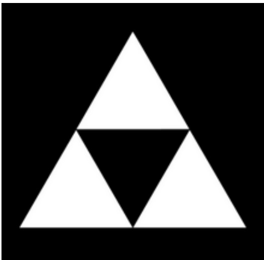
Het Blauwe Hart is De Sankofa, het kan vrij vertaald worden als 'ophalen' of 'ophalen wat is achtergelaten'. Het is een symbool afkomstig uit Ghana waar Akan Art wordt beoefend.

Hier zie je Het Afrikaanse continent waar Ghana ligt.

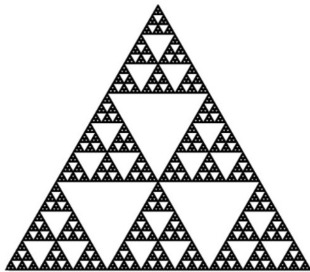


Soms wordt De Sankofa getekend als een vogel die een kostbaar ei in zijn bek houdt. Het symbool suggereert dat mensen terug moeten gaan, hun geschiedenis en tradities moeten opzoeken, en in ze leven moeten houden.

In het centrum van De Sankofa hart ligt De Tetractys. Het is een symbool dat bestaat uit vier rijen stippen. De eerste rij heeft één punt, de tweede twee, enzovoort. Dit vormt een driehoek bestaande uit 9 verschillende driehoeken. Het is een symbool dat door Pythagoras en zijn leerlingen werd geprezen. Ik zag dit symbool ook in het Afrikamuseum. Het symbool lijkt op het embleem van de Japanse Hojo-clan dat uit vier driehoeken bestaat. Een Japans embleem wordt ook wel een "mon" genoemd.
Dit symbool werd ook gebruikt in de videogameserie The Legend of Zelda. In dit spel wordt de driehoek De Tri-Force genoemd.



De Tetractys heeft ook een gelijkenis met De Sierpinski-Driehoek. Een driehoek met een eindeloos naar binnengaand patroon gemaakt van oneindig veel driehoeken. Zo ziet het eruit:

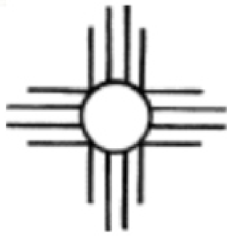


Een combinatie van driehoeken is dus een terugkerend fenomeen in veel verschillende menselijke culturen.



Boven de Sankofa zien we een ingewikkeld symbool met vleugels. Binnen het symbool ligt De Triskelion. Het is een soort kruis gemaakt van drie gebogen lijnen. Het is het teken van thuiskomst dat door Native Americans wordt gebruikt. Deze tekening zou de krijger helpen om veilig terug te keren naar zijn dorp. Het symbool wordt ook gebruikt door De Kelten. De Keltische versie betekent vooruitgang, revolutie en het cyclische karakter van de tijd.

Ik zag dit symbool ook in het Afrikamuseum, op een grafdoek.



De Triskelion staat in The Zia Sun van De New Mexican Native American Cultuur.
Deze tekening symboliseert de zon. Het vertegenwoordigt de "Beschermer van De Aarde tijdens De Dag." Het is een symbool van warmte, de gever van leven, en genezing.



De Zia Sun werd getekend in De Chakana. In mijn tekening is dit het gele kubusachtige symbool. Dit teken is gemaakt door De Inca's en stelt de levensboom voor. Het past, aangezien ik het bovenop de Joodse Levensboom heb gelegd. De Chakana vertegenwoordigt ook de vier regio's van onze wereld en symboliseert het sterrenbeeld van Het Zuiderkruis, waar het centrum van het universum ligt, volgens de Inca's.

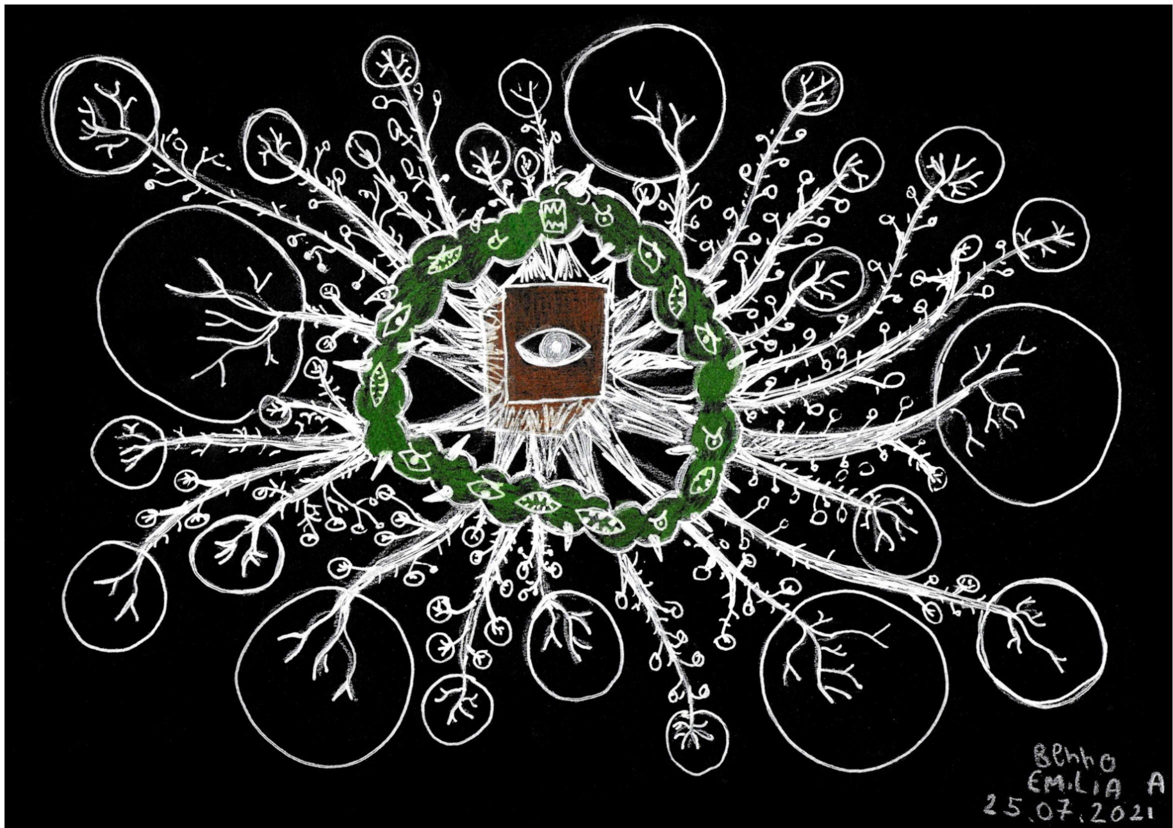
De rode vleugels van mijn tekening zijn ontleend aan De Faravahar van De Dharmische Religie: Zoroastrisme. Er zijn veel interpretaties van dit symbool, maar velen geloven dat het De Fravashi vertegenwoordigt, de persoonlijke levensgeest in elk individu.



Als we naar deze tekening kijken, zien we dat het universum wordt weergegeven als een vrucht, hangend aan een tak. In de volgende tekening zullen we zien waar de tak naar toe leidt.

Deel 5 Kaart van Het Spirituele Multiversum

Hier zien we het multiversum. In het midden zien we God, het oog in De Akasha-Kronieken.
Ze zijn omgeven door een groene barrière met stekels, boze ogen en monden gevuld met vlijmscherpe tanden. Uit God groeien takken. Deze takken leiden naar bollen, dit zijn verschillende universa (meervoud universum). Elke bol is één universum. De energie van God en kennis van De Akasha-Kronieken gaat door de kwade barrière. Misschien bederft de barrière de kracht en wijsheid van God. Dit zou verklaren waarom we zoveel kwaad in ons leven zien.



Misschien is het groene onze Collectieve Id. Carl Jung filosofeerde over Het Collectief Onbewustzijn. Dit zou kunnen betekenen dat er veel ideeën zijn die door veel verschillende culturen gaan, zo'n idee wordt in de antropologie een "meme" (uitgesproken als miem) genoemd. Deze ideeën kunnen leiden tot onverwachte overeenkomsten in het leven van mensen en de verhalen die we vertellen. Het collectieve onbewuste wordt ook "veroorzaakt" doordat onze hersenen enigszins op elkaar lijken. Het is alsof er Een Collectief Onbewustzijn is dat de mensheid beïnvloedt, zoals een gedeeld brein. De niet-wetenschappelijke interpretatie van Het Collectieve Onbewustzijn is dat we telepathisch met elkaar, of een soort geest zijn verbonden.
De beroemde psycholoog Freud geloofde dat iedereen Een "Id" had. De gedachten, verlangens en gevoelens die we onderdrukten. Als we onze identiteit niet zouden onderdrukken, zouden we als gekke beesten zijn, die met elkaar vechten en dingen vernietigen. Dus het groen in de tekening zou Het Collectieve Id kunnen vertegenwoordigen, alle kwade emoties, gevoelens en verlangens van iedereen.

Deel 6 Staren in Het Oog van God



Hier kunnen we God dichterbij bekijken, een blik op De Akasha-Kronieken. Uit God komen rood/oranje stokachtige vormen. Deze stokken zijn gebaseerd op een IJslandse magische staaf, "De Helm van Ontzag" of ook wel de "De Helm van Angst" genoemd. Het werd door krijgers gebruikt om zichzelf te beschermen door hun tegenstanders bang te maken. Wanneer mensen een grote kracht zien, kunnen ze worden getroffen door ontzag of bewondering. De tekening heeft ook een gelijkenis met De Vegvisir, een ander IJslands teken dat mensen op magische wijze helpt hun weg terug naar huis te vinden.

We zien een oranje vierkant; De Akasha-Kronieken. Op elke hoek staat een driehoekig teken, dit zijn De Alchemistische Symbolen van De Vier Elementen: Lucht, Vuur, Aarde en Water.

Aan de boven- en onderkant van het vierkant zien we twee druppelvormige vormen. Het is het Yin Yang-Teken dat in tweeën is gesplitst. Yin Yang is normaal gesproken één bol met een witte en donkere kant. Misschien suggereert het symbool beweging, ronddraaiend en ronddraaiend in een eeuwige cyclus van tegenstellingen die de overhand proberen te krijgen. Misschien werken ze samen en vormen ze zo een hele cirkel. Yin Yang vertegenwoordigt de dualiteit van de wereld, donker en licht, goed en kwaad, mannelijk en vrouwelijk. Het één kan niet zonder het ander, misschien omdat twee tegenstellingen elkaar context geven.
In de donkere druppel zit een witte bol, en in de witte druppel zit een donkere bol.
Tegenpolen hebben soms één kant van elkaar, mannen hebben bijvoorbeeld een vrouwelijke kant en vrouwen hebben een mannelijke kant van henzelf. Een goed persoon heeft een paar slechte eigenschappen, bijvoorbeeld een vriendelijke vrouw die haar vrienden helpt en aan de armen geeft, kan ook roken of onbeleefde dingen zeggen.
Aan de andere kant heeft één slecht persoon vaak enkele goede eigenschappen. Zoals een wrede dictator die van dieren houdt en vegetariër is. Sommige mensen zeggen dat er altijd een enorm spectrum is tussen tegenstellingen; tussen wit en zwart is er zijn er heel veel tinten grijs.

Links en rechts zien we twee harten. Het symbool van liefde. Er zijn veel vormen van liefde. Sommige mensen zeggen dat ze leven zonder liefde, en dat liefde tijdverspilling is, misschien zijn ze op deze manier gelukkig. Anderen zeggen dat ze liefde van God krijgen en kracht en warmte van God krijgen. Sommigen zeggen dat seks een vorm van liefde is, anderen zeggen dat lust geen liefde is. Sommige mensen zijn aseksueel of aromantisch en dat is ook prima. Soms kunnen liefde en haat dicht bij elkaar liggen, liefde en waanzin zelfs nog dichterbij.
Vriendschap is een vorm van liefde. Een gezin kan een plaats van liefde zijn. Sommige mensen krijgen veel liefde van hun huisdieren. Met andere woorden, liefde is op veel plaatsen te vinden.

In het hart hebben we het oneindigheidssymbool, of de lemniscaat. Oneindigheid wordt vaak uitgelegd als "1+1+1+1+1+.... enzovoort" of "iets dat echt heel groot is en nooit eindigt." Je zou nooit het einde van oneindig kunnen bereiken.
Er zijn namelijk verschillende vormen van oneindigheid. Je zou iets kunnen hebben dat oneindig klein is.
En tussen 1 en 2 zijn er oneindig veel getallen, er is 1,1 en 1,11 en 1,111 en 1,1111 enzovoort... Het is een beetje zoals Zeno's pijl.
Zeno, een Oude Griekse Filosoof, zei iets in de aard van: "Als iemand een pijl op een doel schiet, dan gaat de pijl door oneindige kleine punten door ruimte. Hij beweegt 1 cm naar voren en daarna 1mm naar voren, daarna 1,1 mm naar voren, daarna 1,11 mm naar voren, 1,111 mm naar voren en zo verder......"
Sommigen zeggen dat je een oneindige hoeveelheid tijd in één seconde kunt ervaren. Dit zou als een spirituele openbaring zijn. Het is inderdaad waar dat hormonen onze perceptie van tijd kunnen beïnvloeden. Wanneer we bijvoorbeeld een slang zien, komt onze "vecht-, bevries- en vluchtreactie" in werking. Ons lichaam wordt overspoeld met hormonen om onze reflexen te versterken, we hebben het gevoel dat de tijd langzamer gaat. Sommige mensen ervaren tijdsvertraging bij het gebruik van drugs zoals LSD. Misschien kan zo'n toestand worden gecreëerd door meditatie. Misschien is dit "een eeuwigheid voor een seconde leven" het ware levenselixer waar alchemisten op zoek naar waren.

Het symbool van een hart met een oneindigheidssymbool erin is het symbool van oneindige liefde. Sommigen zeggen dat God oneindige liefde en genegenheid geeft. Er is ook het concept van vrije liefde. Misschien zou men oneindige liefde van de natuur of het universum kunnen ontvangen. Dit symbool wordt vooral gebruikt door de polyamoreuze gemeenschap. Polyamoreuze mensen zijn mensen die meerdere relaties hebben, of daarvoor openstaan.



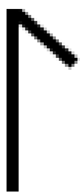
Maar het belangrijkste van liefde is, naar mijn mening, dat mensen van zichzelf moeten houden. Mensen moeten eerst voor zichzelf zorgen, daarna voor anderen. Het klinkt egoïstisch, maar dat is het niet. Als je geen energie meer hebt, kan je niet voor anderen zorgen. Men moet van zichzelf houden, dan kunnen ze van anderen houden zonder hen na te jagen of zich aan anderen vast te klampen. Mensen komen en gaan. Als je echt van iemand houdt, moet je hen vrijheid geven, vrijheid om voor jou, niemand of voor iemand anders te kiezen. Sommige mensen willen geen relatie en dat is prima. Van jezelf houden is niet narcistisch. Narcisten haten zichzelf, dus ze hebben de liefde en lof van anderen nodig, ze proberen die liefde en lof te krijgen door anderen te vertellen "hoe goed ze zijn", dit lijkt op een zieke vorm van zelf-liefde.
Iedereen verdient liefde, dus knuffel een kussen, knuffel jezelf, voel de warmte en hou van jezelf.

Iets meer naar het midden van het vierkant zien we Rune-achtige Symbolen. Het zijn echter geen Runen, ze maken deel uit van Het Tengri-Teken. Tengri is een Mongoolse religie.

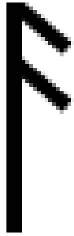


Dit is de tekening die door De Tengristen werd gebruikt om de structuur van de kosmos, de trommel van een sjamaan, de dakopening van een yurt (Mongoolse tent) en hun God Tengri weer te geven.

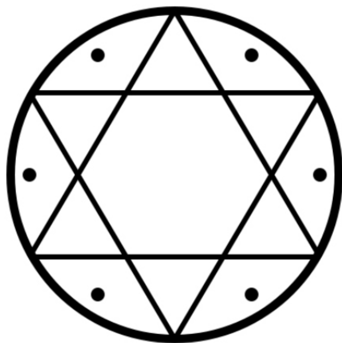
Een van die vier symbolen is echter per ongeluk een rune, het is De Laguz-rune die betekent: "zonder vorm", chaos, onbekend en vol potentieel.



Dichter bij het centrum zien we een andere Rune; De Ansuz Rune, deze Rune betekent "Een God" verwijzend naar
"Een God uit het Noorse pantheon".



Als we naar het oog kijken, zien we dat het wordt omringd door De Davidster. Het is een symbool dat door Joden wordt gebruikt. Deze ster wordt soms het "Schild van David" genoemd en kan worden gebruikt voor bescherming. De ster kan afkomstig zijn van het zegel van Solomon. Solomon is ook bekend als Salomo.



We zien het alziende oog van De Christelijke God. Door velen gezien als een waarschuwing om vriendelijk te zijn en niet te zondigen omdat "God alles ziet". Misschien zijn mensen en andere wezens een manier voor het universum, voor God om zichzelf te zien. Als mensen elkaar zien, is het in feite God, of Het Universum die naar zichzelf kijkt.
God speelt een spel met zichzelf en wil zelf opgemerkt worden. Dat is de reden waarom veel mensen en wezens graag opgemerkt willen worden en met elkaar omgaan, van elkaar leren.

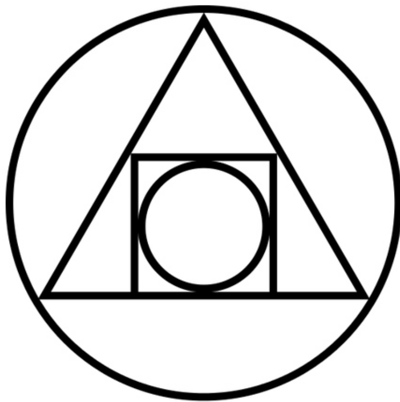
Het Oog is ook Het Oog van Horus. Vaak geassocieerd met het linkeroog.
Het staat voor genezing, welzijn en bescherming.



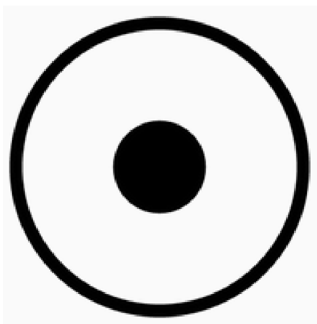
Het oog in de tekening is ook Het Oog van Ra, geassocieerd met het rechteroog.
Ra is een gewelddadige mannelijke zonnegod, uit zijn krachten kwam een vrouwelijke godin genaamd Het Oog van Ra. Zij was zijn tegenhanger. Ze fungeert als zijn zus, dochter of moeder, die Ra verzorgt en helpt.



Meer in de buurt van het centrum zien we dat één van de driehoeken van De Davidster een vierkant en een cirkel heeft. Dit is onderdeel van het symbool voor De Steen der Wijzen.



Binnen de cirkel zien we een stip. Het ware middelpunt van deze tekening van God!
De cirkel met een stip erin, is het alchemistische symbool van De Ziel en Goud.



Veel alchemisten probeerden De Steen der Wijzen te maken. Dit was een object dat elk metaal in goud kon veranderen. De Steen der Wijzen kon ook worden gebruikt om Het Levenselixer te maken, waardoor degenen die ervan dronken onsterfelijk werden.
Sommigen zeggen echter dat dit als een metafoor moet worden opgevat. Goud en het eeuwige leven zijn een afleiding zodat alleen degenen zonder hebzucht de betekenis zullen begrijpen.

Er is geen eeuwig leven of Steen der Wijzen. Het symbool voor Goud en De Ziel zijn hetzelfde, dus het "proces om Goud te maken" is eigenlijk het proces van De Ziel. Het metaal kookt in een zwarte vloeistof genaamd "Nigredo" om vervolgens als Goud op te stijgen.
Dit zou dus kunnen betekenen dat De Ziel soms gekweld wordt door de harde realiteit, harde gedachten of onze eigen duistere kant. Door te overleven, of dit te accepteren, worden we een nieuw mens, we stijgen eruit, erboven, als Een Zuivere Ziel, als Goud.
Misschien kan men door een gelukkig leven te leiden het gevoel hebben dat we eeuwig leven. Tien minuten mediteren kan een eeuwigheid lijken. Misschien is dit Het Levenselixer. Als iemand echt gelukkig en wijs is, hebben ze geen Goud of Eeuwig Leven nodig.

Dat gezegd hebbende, Alchemisten die De Steen der Wijzen probeerden te maken, hebben geleid tot veel experimenten en nieuwe ontdekkingen. Hennig Brandt, een Duitse Alchemist, ontdekte fosfor in 1669 tijdens zijn zoektocht naar Goud. Alchemisten hebben veel technieken en hulpmiddelen uitgevonden die nog steeds door chemici worden gebruikt. Alchemisten gaven elementen hun eigen teken, net zoals we tegenwoordig symbolen maken voor moleculen en atomen. Misschien door symbolen aan materialen te geven, creëerden ze de weg naar het moderne periodiek systeem.
Alchemisten gaven ook symbolen aan processen.

Amalgamation	☿	To Boil	[symbol]
To Solve	[symbol]	To Rot	[symbol]
To Take	℞	To Compose	[symbol]
To Precipitate	[symbol]	To Filter	[symbol]
To Sublimate	[symbol]	Distill	[symbol]
To Pulverize	[symbol]	To Purify	[symbol]

Dus dit is hoe ik God tekende. Laten we nu een beetje uitzoomen, verder weg kijken, ver ver weg, voorbij het multiversum.

Deel 7 De Grote Verte
"Moedig gaan waar nog geen man ooit is geweest" -Star Trek Intro, vertaald naar Nederlands

We zoomden uit; dit is ons multiversum, het is binnenin Het Wiel van Het Leven. Ook bekend als Samsara. Het is het wiel van tijd, verandering, dood en reïncarnatie. Soms hebben we het gevoel dat alles nutteloos en niet belangrijk is omdat alles tijdelijk is. Verandering kan soms snel gebeuren en ons in verwarring brengen. Verandering zorgt ervoor dat we dingen kwijtraken. We zouden dit Maya kunnen noemen, dit woord is Sanskriet voor "illusie", geschreven als volgt: माया.
Alles is tijdelijk, dus alles is een illusie, eraan vasthouden is het zelfde als in een leugen geloven. Alles gaat weg, maar niets gaat verloren, niets is onbelangrijk. We kunnen dit koppelen aan "Panta Rhei", een beroemd citaat van Heraclitus. Dit betekent "Alles stroomt", het universum is als een rivier, het beweegt voorwaarts en verandert altijd. Misschien kunnen we losser worden, stoppen met ons zorgen te maken en 'zo los als water' worden. We kunnen met de stroom meedrijven, ons aanpassen en leren. Dit doet me denken aan Mandala's.
Dat zijn ingewikkelde complexe tekeningen gemaakt van zand door Boeddhistische Monniken. De tekening worden dan weggeblazen en zijn voor altijd verdwenen.



Hierdoor beschouwen ze de tijdelijke aard van alle dingen. Onthoud: hoe meer iets verandert, hoe meer het hetzelfde blijft.
Het levenswiel wordt vastgehouden en gedraaid door Een Demoon, zo lijkt het tenminste. De Demoon vertegenwoordigt de dood, net als de dood ziet het er eng uit, maar het is Een Vriendelijke Demoon. De dood is een onderdeel van het leven, en het leven is een onderdeel van de dood.
In deze tekening is De Demoon een slang, De Ouroboros, over de slang zullen we het verderop in deze tekst hebben. Het Wiel vertegenwoordigt de eindeloze cyclus van reïncarnatie, we worden geboren, groeien, worden oud en sterven, alleen om opnieuw te worden geboren en de cyclus te herhalen.

We zien vier kleuren in het wiel. Zwart, wit, rood en geel. Deze kleuren komen van Het MedicijnenWiel van de Native Americans. Elke kleur staat voor een levensfase, een seizoen en een dier.

Geel: Geboorte, Oost, Adelaar, Lente
Rood: Kind, Zuid, Muis, Zomer
Wit: Volwassen, Noord, Buffel, Herfst
Zwart: Dood, West, Beer, Winter

De acht balken op Het Levenswiel vertegenwoordigen Het Achtvoudige pad van Het Boeddhisme. Via dit pad kunnen mensen zogenaamd ontsnappen aan het lijden en reïncarnatie om zo gelukzalig en één met God te worden. Het Achtvoudige Pad kan worden gebruikt als een manier om gelukkig te zijn en met mate te leven.

Dit is Het Achtvoudige Pad:
1. Juist handelen: vaardigheden gebruiken zonder anderen te schaden.
2. Juiste spraak: niet liegen.
3. Juist levensonderhoud: leven op een manier die geen lijden veroorzaakt, ook wel bekend als Ahimsa.
4. Juiste mindfulness/ zelfkennis: jezelf kennen en de emoties van anderen respecteren.
5. Juiste inspanning: positieve emoties cultiveren en regelmatig mediteren.
6. Juiste concentratie: je eigen focus trainen, dit kan doormiddel van meditatie.
7. Juiste kijk/inzicht: in het achterhoofd houden dat acties consequenties hebben.
8. Juiste intentie: alleen goede dingen voor anderen willen, verzaking (kunnen loslaten) geen kwaad voor anderen willen.

Op Het LevensWiel zien we twaalf symbolen. Ze vertegenwoordigen De Twaalf Griekse Goden. Volgens de legende leefden ze op de berg Olympus.
Elk pictogram betekent Een God.

Bliksemschicht: Zeus.
Hij is de God van de Hemel en de Donder. Hij is De Leider, De Koning van De Goden.

De Lelie: Hera.
Zij is De Koningin van De Goden, De Godin van Vrouwen, Leven en Huwelijk.

De drietand: Poseidon,
God van De Zeeën.

De uil: Athene,
Godin van Wijsheid, Handwerk en Oorlogvoering.

De hamer: Hephaestus,
God van Smeden, Ambachtslieden, Beeldhouwers, Vuur

De schoen met vleugels: Hermes.
Hij werd gezien als De Boodschapper van De Goden.

Druiven: Dionysus.
Hij was De God van Chaos en Feest. Hij stond erom bekend de hele dag te drinken, dansen en te feesten, hij wordt ook geassocieerd met Menselijke Drijfveren, Creativiteit en Intuïtie.

Het Bloem/Ster Symbool: Aphrodite.
Dit symbool wordt De Zon-Bloem van Aphrodite genoemd. Aphrodite was De Godin van Liefde, Seksualiteit en Schoonheid.

Pijl en Boog: Artemis,
Godin van De Jacht.

Zon: Apollo,
ook bekend als God van De Zon, Orde en Kunst. Hij wordt vaak gezien als tegenhanger van de chaotische Dionysus. Hij zou kunnen worden gezien als De God van Wiskunde en Wetenschap.

Helm: Ares,
Hij is De God van De Oorlog.

Tarwe: Demeter,
Godin van De Landbouw.

De naam "Hermes" was ook de naam van een grote Alchemist, zijn naam was Hermes Trismegistus. Hij was mogelijk een mythische figuur en een combinatie van De God Hermes en Thoth.

Rond Het LevensWiel zien we een gigantische slang. Het is De Griekse Ouroboros, de slang die in zijn eigen staart bijt, verwijzend naar de herhalende aard van de tijd. Het is ook Jörmungandr, de slang uit De Noorse Mythologie. Het is de gigantische slang die over de wereld zweeft die de wereld bij elkaar houdt door zijn eigen staart in zijn bek te houden. Als het zijn staart los zou laten, zou dit Ragnarök beginnen, het einde van de wereld.
Misschien is het ook de slang uit De Bijbel. Er zijn mensen die geloven dat De Leviathan, de gigantische slang die aan het einde van de Bijbel verschijnt, dezelfde slang is die Adam en Eva verleidde.
Dit betekent dat de slang altijd groot was en meerdere koppen had, of dat de slang eerst klein was en toen begon te groeien en misschien meerdere koppen kreeg.
De slang zou ook de slang van Het Gilgamesj-Epos kunnen zijn. Gilgamesj reisde door het universum om een kruid te vinden dat hem onsterfelijkheid zou schenken. Gilgamesj vond het, maar voordat hij het kon eten, nam een slang het. De slang at het op en werd onsterfelijk, volgens de mythe. De slang wordt opnieuw geboren door zijn huid te verliezen. De slang is het symbool van genezing en wedergeboorte, net zoals Het LevensWiel.

Op de Ouroboros zien we een rode drietand, als een grote kroon, en rode uitsteeksels. Dit symboliseert Shiva, De Vernietiger, Een HindoeGod. Shiva maakt deel uit van één God die drie versies van zichzelf heeft. Dit wordt De Trimurti genoemd. Eerst is er Brahma; De Schepper, degene die uit hemzelf is geboren. Dan is er Vishnu; De Bewaarder, degene die de dingen houdt zoals ze zijn. Ten slotte is er Shiva; God van vernietiging en tijd. Door Shiva verdwijnen dingen om plaats te maken voor nieuwe dingen.
Dit is het teken van Shiva:



Op de drietand van Shiva zien we een vreemd oog. Dit is het Azteekse symbool voor het concept Ollin. Ollin betekent tijd en beweging. Ollin is een dag op de Azteekse kalender gekoppeld aan de God Xolotl, God van tweelingen, verandering en Venus; de Avondster. Ollin is gerelateerd aan transmutatie, chaos en grote verandering. Op de dag van Ollin zeggen ze dat het goed is om actief te zijn, niet passief.



Het symbool van Ollin, lijkt op een oog. Misschien kunnen we dit koppelen aan Het Derde Oog, De Ajna Chakra.
Wanneer we onze ogen openen voor een nieuwe openbaring, veranderen we. Dit kan aanvoelen als een kosmische, seismische verandering. De realisatie kan chaos veroorzaken, al is het maar tijdelijk totdat we ons hebben aangepast aan onze nieuwe kennis.

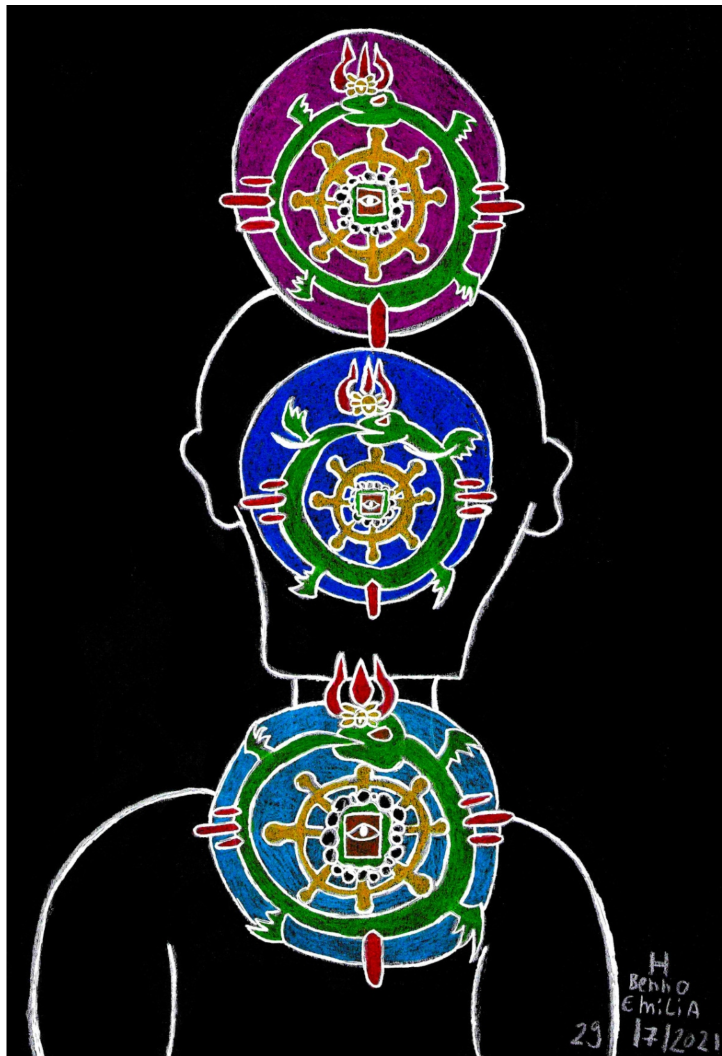
Rondom De Ouroboros zien we witte lijnen, die een soort van acht symbolen vormen. Dit zijn de symbolen van De Chinese I Tjing, ook bekend als Yi Jing, of Boek der Veranderingen. Het is een boek dat wordt gebruikt voor waarzeggerij. De ziener gooit staven of munten. De ziener kijkt naar de staven omdat ze elk overeenkomen met een teken. De ziener kan in het boek de betekenis van het teken lezen.



Dit was alles wat ik te zeggen had over deze tekening. We gaan nu uitzoomen naar de volgende tekening waar alles weer samenkomt.

Deel 8 Waar het allemaal opnieuw begon

We zoomen uit, weg van het multiversum, weg van Het LevensWiel en De Ouroboros,
en wat zien we? We zijn terug waar het allemaal begon. Elke Chakra is een Multiversum. We hebben dit hele eind gereisd om te beseffen dat we in cirkels liepen, maar we hadden de oefening, hadden nu wat training, nu zijn we een beetje wijzer.... Of niet. Dat is niet aan mij om te zeggen, maar aan jou, de lezer, om te beslissen. Misschien zijn mijn geschriften louter onzin, de woorden van een waanzinnige, of niet, u kiest.

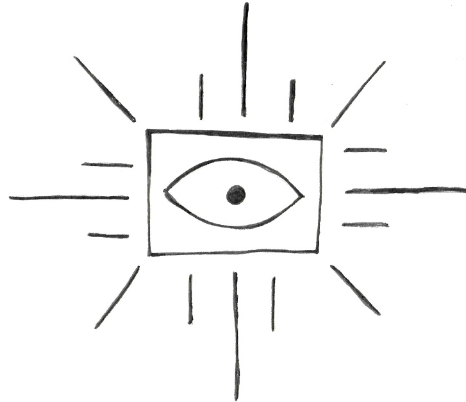


We hebben het einde, de staart, van onze reis gegrepen en in zijn eigen mond gestopt, een nooit eindigende cyclus. Elk einde is een nieuw begin. Elk hoofdstuk wordt gevolgd door het volgende. In deze tekening is elk Chakrapunt een Multiversum en zijn de Chakra's op één lijn uitgelijnd. Een lijn heeft oneindig veel punten, dus misschien is er een oneindig aantal Chakra's met elk een oneindig aantal universa erin.
In onszelf vinden we een schat aan ideeën, werelden en fantasieën. Als we dromen, bijvoorbeeld, zien we verschillende werelden, werelden met elk hen eigen logica. Misschien het kleinste deeltje een miniatuuruniversum, of multiversum, wie weet?

We zouden dit kunnen koppelen aan De Tao, uit het Taoïsme, een Aziatische religie. Tao is de stroom van het universum, de energie en ook de kalmte. Hoe meer men erover praat, hoe minder men het begrijpt. Tao is de route van het universum, Tao zit in ons. Sommigen zeggen dat Tao kleiner is dan een elektron, maar het geeft geboorte aan oneindig veel werelden. Dit is een vrije vertaling van vers 32 van het boek Tao Te Ching.

Dit waren de ideeën achter mijn tekeningen. Ik hoop dat je het interessant vond. Het is niet wetenschappelijk, het is een metaforisch werk dat meerdere spirituele, culturele en religieuze symbolen en ideeën probeert te combineren. Bedankt, en gelieve dit werk te delen.

Het symbool van deze tekeningen en tekst; Een nieuw symbool voor God
Als je de behoefte voelt om al deze tekeningen en al deze ideeën in één symbool uit te drukken, gebruik dan dit:



Het is een verkorte versie van tekening A en B. Het is het alziende oog in de kubus van De Akasha-Kronieken. Elke hoek is een van de vier elementen, de lijnen zijn Het Goddelijke licht van God en de takken van God breiden zich naar buiten uit in het multiversum. Dit symbool is ook gebaseerd op het Zia Sun-symbool dat wordt gebruikt door Native Americans uit New Mexico.

Kunisme
Ik bedacht een fictieve religie genaamd Kunisme, waarover ik schreef in mijn boek 'Wat is het 7de rijk'. Misschien kunnen deze tekeningen en ideeën deel uitmaken van die fictieve religie.
Je kunt het boek hier kopen:

Ebook:
https://www.amazon.nl/dp/B095N4LB8Q

https://www.lulu.com/en/us/shop/benno-emilia-sameyn/what-is-the-7th-realm-wat-is-het-7de-rijk/ebook/product-6kj5rk.html?page=1&pageSize=4

Paperback:

Deel 1:
https://www.shopmybooks.com/BE/en/book/benno-emilia-sameyn-2/what-is-the-7th-realm-wat-is-het-7de-rijk-book-i

Deel 2:
https://www.shopmybooks.com/BE/en/book/benno-emilia-sameyn-3/what-is-the-7th-realm-wat-is-het-7de-rijk-book-ii

Beide delen in één:
https://www.amazon.nl/What-7th-Realm-Wat-Rijk/dp/B095GLRYPC/ref=tmm_pap_swatch_0?_encoding=UTF8&qid=&sr=

ISBN: 9798508851361

Disclaimer:
Ik vind religies en spiritualiteit interessant, maar ik geloof niet dat er een God is. Of het is in ieder geval niet bewezen dat er een God bestaat. Daarom identificeer ik mezelf als vrijzinnig, een non-theist. Iedereen heeft recht op zijn eigen overtuigingen. Zolang niet-wetenschappelijke ideeën de wetenschap en geneeskunde niet in de weg staan, met andere woorden, geen pseudowetenschap creëren, mogen mensen geloven wat ze willen.

Korte versie:
Elk individu is verbonden met het universum en alle universa (meervoud universum) zijn verbonden met God.
God leeft in De Akasha-Kronieken, of het is een deel ervan.
De Akasha-Kronieken is een spiritueel, niet-wetenschappelijk concept. Het is een plek waar alle kennis wordt opgeslagen.
De Chakra van elke persoon is een Multiversum, het is als een oneindige cirkel.
Dus als je God ziet, zul je zien dat ze veel takken hebben, al die takken hebben universa aan de toppen van hun twijgen. God is als een boom en de universa zijn als appels.

God is echter omringd door pijn, lijden en vreselijke dingen die we niet kunnen bevatten, zoals een Lovecraftiaanse Horror. Dus, om toegang tot God te krijgen, moet je alle slechte dingen in het universum accepteren. (Dit is geen excuus voor marteling of pijn om dichter bij God te komen. Doe anderen geen kwaad.) Misschien gaat de kracht en kennis van God door de groene kwade barrière en wordt het erdoor bedorven. Dit zou verklaren waarom we zoveel slechte dingen in ons leven zien. Dit is mijn idee, hopelijk kan je er iets mee, misschien heeft het je op de één of andere manier geholpen of misschien vond je het gewoon leuk om het te lezen. Deel alsjeblieft mijn idee!
Bedankt, en Vele Groetjes!
- Emilia Benno Sameyn.

Angstaanjagende Goden

Een Verkenning door middel van Tekeningen en Tekst

Emilia Benno Sameyn 2/12/2021

1. Disclaimer

Angstaanjagend betekent niet slecht. Ik bedoel ook geen kwaad of respectloosheid tegen het hindoeïsme, in feite heeft deze religie me geïnspireerd om deze tekst en deze tekeningen te maken. De tekeningen kunnen voor sommigen echter eng of verontrustend zijn.

2. Het Idee

De hoofdvraag van deze tekst is: "Wat als de Goden op monsters leken?". Twee maanden geleden ging ik naar de Durbuy om een Hindoe Tempel te bezoeken, in een kasteel. Het werd opengehouden door de Hare Krishna-beweging. Ze vertelden hun scheppingsmythe; Vishnu slaapt in De Zee van Creatie, elke keer dat hij uitademt, komen er universa uit zijn poriën. Universa is het meervoud van universum. Zo is alles gemaakt. Dus volgens deze theorie is ons universum een van de vele universa. Vishnu ademt al heel lang uit, 13,8 miljard jaar! Zoveel tijd voor één ademhaling. Wanneer Vishnu inademt, gaan al die werelden terug in het lichaam van Vishnu en vernietigen ze de hele schepping. Dan zal de schepping opnieuw beginnen wanneer Vishnu uitademt. Ik zal hier verder over speculeren; volgens de Hare Krishna-beweging zijn zielen eeuwig.
Dus zielen zijn waarschijnlijk een deel van Vishnu, iets dat uit hem voortkwam, zijn geest. Zielen sterven niet, ze gaan terug naar Vishnu, worden een deel van hem, om vervolgens herboren te worden wanneer alles opnieuw wordt geschapen, wanneer Vishnu uitademt.
Dan is er het idee van 'Trimurti', het concept dat Vishnu in drie vormen bestaat. Brahman: De Schepper, Vishnu: De Verzorger van De Werkelijkheid, en Shiva: De Vernietiger. Dit is het concept dat ik voor mijn tekeningen heb gebruikt. Ik zag plotseling Vishnu als Brahman, als een gigantische monsterlijke spons die op een strand lag, en zaden verspreidde in de zee van de schepping en zo het multiversum creëerde. Ik vroeg mezelf af: Wat als de Goden er niet uitzien als mooie mensen, maar als lelijke wezens? Misschien is een humanoïde vorm slechts een kleine mogelijkheid van de vele vormen die intelligent leven kan aannemen? Dus het is xenofoob, alienistisch? om er vanuit te gaan dat menselijke vormen superieur zijn. Dus, zonder verder oponthoud, laten we de tekeningen eens bekijken.

3. Brahman, De Schepper



Dit is Brahman, De Schepper van het multiversum. Hij zit gedeeltelijk aan Het Strand van Materiële Zand. Bij het inademen inhaleert hij niet alleen het hele multiversum, maar ook het zand. Het zand wordt gebruikt als materiaal om het multiversum te vormen, zoals een beeldhouwer die klei gebruikt om kunst te maken. Wanneer Brahman uitademt, ademt hij universa uit uit zijn poriën, deze multiversa (meervoud multiversum) drijven in De Zee van Creatie. Terwijl hij uitademt, schreeuwt hij het "Ohm" geluid. Het is zo laag en diep dat geen enkel levend wezen het kan horen. Het is de trilling die het multiversum doet bewegen en veranderen. Elke ster in de zee van deze tekening is één universum. In deze tekening kijkt Brahman boos en verdrietig. Misschien is hij eenzaam, als de enige schepper van alles. Misschien is hij helemaal niet boos of verdrietig, misschien is hij blij, onverschillig of ervaart hij emoties die we gewoon niet kunnen bevatten. We denken alleen dat hij er zo boos uitziet omdat hij een God is die emoties anders uitdrukt, en we projecteren onze eigen sterfelijke menselijke gedrag op een God.

4. Vishnu, De Verzorger van De Werkelijkheid



Dit beeldt Vishnu af als de Verzorger van De Werkelijkheid. Elke bol is een universum, ze hebben allemaal verschillende kleuren. Vishnu is een stuk kleiner dan Brahman, dus de universa lijken groter in deze tekening. Vishnu besproeit de universa met water uit De Zee van Creatie, houdt ze in leven en laat ze groeien. Nogmaals, deze God lijkt boos en verdrietig, maar misschien is dit slechts onze interpretatie van zijn gezicht.

5. Shiva, De Vernietiger



Deze krabachtige entiteit is Shiva. Hij vernietigt zieke universa die vol lijden zitten, op deze manier maakt hij plaats voor andere universa, om ze te laten groeien en bloeien. Hij helpt om universa af te breken wanneer Brahman inademt. Op deze manier kan Brahman alle universa inademen, voordat hij alles opnieuw creëert.

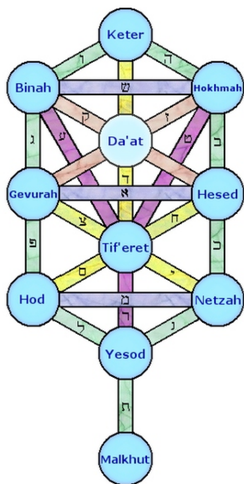
6. Slot

In dit hoofdstuk zullen we wat verder speculeren over deze ideeën voordat we de tekst afsluiten en beëindigen.

In deze tekeningen zien we Vishnu en Shiva als een inktvisachtig wezen, en een krabachtig wezen. Misschien zouden er meerdere inktvissen en krabdieren kunnen zijn, op deze manier zouden ze het multiversum gemakkelijker in leven kunnen houden. Misschien hebben de inktviswezens en krab-entiteiten een hive mind. Eén voor alle inktvissen die "Vishnu" worden genoemd, en één voor alle krabwezens die "Shiva" worden genoemd.

Ik zou ook graag de verschillende interpretaties van de hindoeïstische scheppingsmythen die ik heb gehoord vertellen.
A. Brahman is alleen in de grote leegte. Er is niets anders dan hem. Omdat hij zich verveelt, splitst hij zich in tweeën, nu had hij iemand om mee te praten. Daarna verdeelde hij zich in vier, acht enzovoort. Uiteindelijk splitste hij zichzelf op in talloze delen, waardoor het multiversum ontstond. Elk mens, elk insect, elk stukje zand, al het materiaal en alles wat leeft is Brahman. Het is alsof Brahman droomt.
We zijn vergeten dat we ooit Brahman waren, zodat we volledig aanwezig kunnen zijn in deze wereld. Alles is een spel, dat Brahman met zichzelf speelt om gelukkig te zijn, tegen zijn verveling. Misschien zal ooit, op een dag iedereen terugkeren naar Brahman, zullen we allemaal terugkomen om ons te realiseren wie we waren, dan zal Brahman wakker zijn voor even, terug in slaap vallen, zich opsplitsen, en het multiversum opnieuw creëren.

Dit idee is vergelijkbaar met de kabbalistische 'Levensboom'.



Het laat de tien manieren zien hoe God met de wereld omgaat, en hoe deze 'wegen' met elkaar in verband staan. Voordat God zichzelf opsplitste in deze tien manieren, was hij "één", oneindigheid vervat in "één". Dit wordt "Einsof" genoemd. Dus volgens sommigen splitste "Einsof" zichzelf op in veel delen en creëerde hij zo deze wereld en ons. Als we sterven, zullen we terugkeren naar God, terug naar Einsof.

B. Dit essay is geschreven alsof Brahman de eerste God was. Er zijn echter verschillende interpretaties. Een daarvan is dat Brahman de eerste was die Vishnu en Shiva schiep.
In een andere scheppingsmythe was dat Vishnu de eerste God was. Hij viel in slaap en uit Vishnu's navel groeide een leliebloem, uit die bloem werd Brahman geboren. Brahman schiep deze materiële wereld, als een droom, als een illusie. Soms betrad Vishnu deze realiteit met behulp van een avatar. Dit zou vergelijkbaar kunnen zijn met hoe Jezus deels God en deels mens was, terwijl God nog in de hemel was.

Dit is vergelijkbaar met de gnostische scheppingsmythe. Gnosticisme is een vorm van het christendom, ze zien Jezus als een profeet en redder, maar in plaats van één God hebben ze meerdere Goden. Sophia is de allerhoogste godin, ze had veel kinderen, een van deze kinderen, is Yaldabaoth of de Demiurg, hij is blind. hij is niet in staat kennis en goddelijke dingen te zien. Dus schiep hij de materiële wereld, onze wereld. In deze wereld kunnen we onszelf bevrijden en kennis zoeken (Sophia).
Dit is vergelijkbaar met de hindoeïstische scheppingsmythe. Vishnu is zoals Sophia, en Brahman is zoals Yaldabaoth.

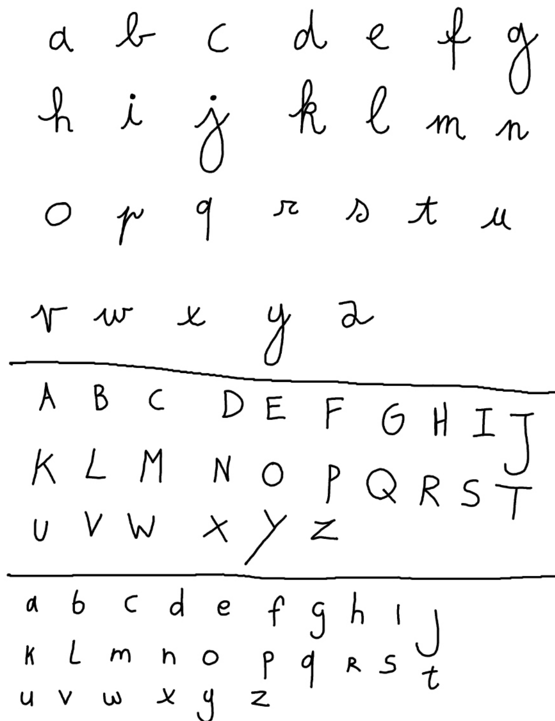
C. De Illusie
Brahman is de schepper van de illusie. Dit is een interessante gedachte omdat veel mensen denken dat deze wereld een illusie is. Er is bijvoorbeeld de Sanskriet-term: 'Maya'. Maya betekent dat alles verandert, niets blijft, daarom is alles een illusie, niets is echt "echt". Dan is er Plato die de materiële wereld als een nepwereld ziet, in de overtuiging dat er een ideeënwereld is waar dingen echt zijn. Sommige mensen geloven dat we in een computersimulatie leven. Deze simulatie kan worden uitgevoerd door toekomstige mensen of buitenaardse wezens, misschien zelfs door robots zoals in de matrix. Sommige wetenschappers denken dat ons universum werkt als een hologram en daarom als een illusie is. 'Realiteit' zou aan de buitenkant van het universum zijn, geprojecteerd in de holle binnenkant van ons universum en zo 'onze realiteit' creëren.

Het is echter belangrijk op te merken dat ons leven, onze realiteit, onze wereld belangrijk is.
De vriendschappen die we hebben, de emoties die we voelen, ze zijn allemaal echt en zijn belangrijk, zelfs een klein gesprek is van belang.
Maak je niet te veel zorgen en geniet van het leven.

Bedankt voor het lezen van dit essay.
- Emilia Benno Sameyn

- THE ROSETTA FILES -
Because ideas are very important, I want to do my part to archive the some of most important ideas and discoveries humans made. I wrote, drew, and copied some important knowledge, so more people will see it. The more knowledge is copied and spread, the less likely knowledge will disappear. -Emilia Sameyn

- HET ROSETTA-DOSSIER -
Omdat ideeën erg belangrijk zijn, wil ik mijn deel doen om de belangrijkste ideeën en ontdekkingen die mensen hebben gedaan te archiveren. Ik heb belangrijke kennis geschreven, getekend en gekopieerd, zodat meer mensen het zullen zien. Hoe meer kennis wordt gekopieerd en verspreid, hoe kleiner de kans dat die kennis verdwijnt. -Emilia Sameyn

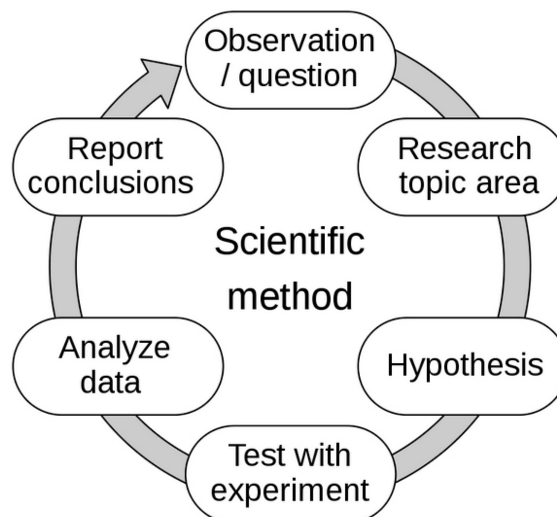


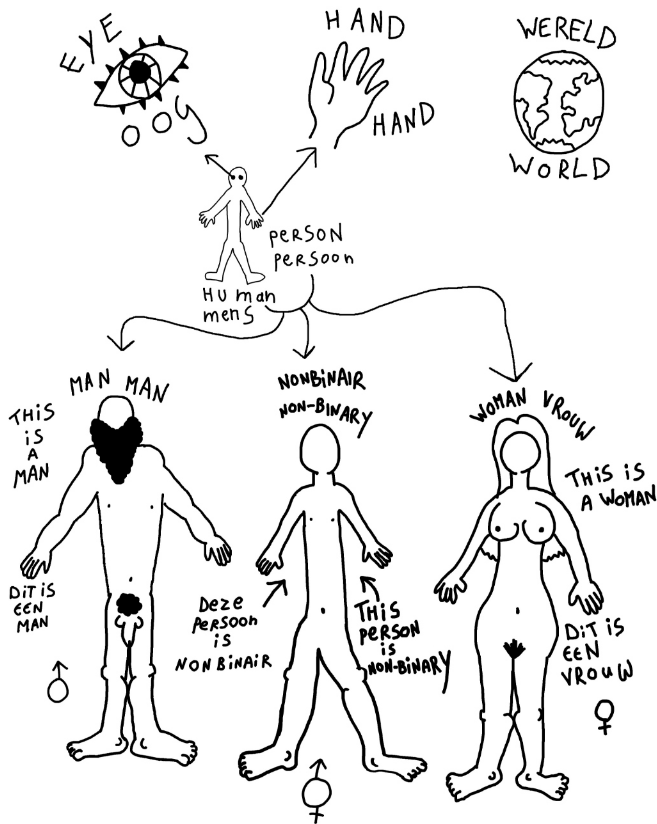
The quick brown fox jumps over the lazy dog.

The quick brown fox
Jumps over the Lazy dog.



De snelle bruine vos
SPRINGT over de Luie hond.
De snelle bruine vos springt over de luie hond.





1 • EEN ONE
2 •• TWEE TWO
3 ••• DRIE THREE
4 •••• VIER FOUR
5 ••••• VIJF FIVE
6 •••••• ZES SIX
7 ••••••• ZEVEN SEVEN
8 •••••••• ACHT EIGHT
9 ••••••••• NEGEN NINE
10 •••••••••• TIEN TEN
11 ••••••••••• ELF ELEVEN
12 •••••••••••• TWAALF TWELVE
DOZIJN DOZEN

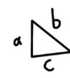
0 = 0
ZERO
NUL



DE APPEL IS IN DE DOOS.
THE APPLE IS INSIDE THE BOX.
DE APPEL IS NAAST DE DOOS.
THE APPLE IS NEXT TO THE BOX

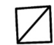
2 3 5 7 11 13 17

5+5=10   10/2=5
$5^2=5\times5=25$ 10:2=5
5-5=0=0
$\sqrt{25}=5$



$a^2+b^2=c^2$

∞ =
INFINITE
ONEINDIG

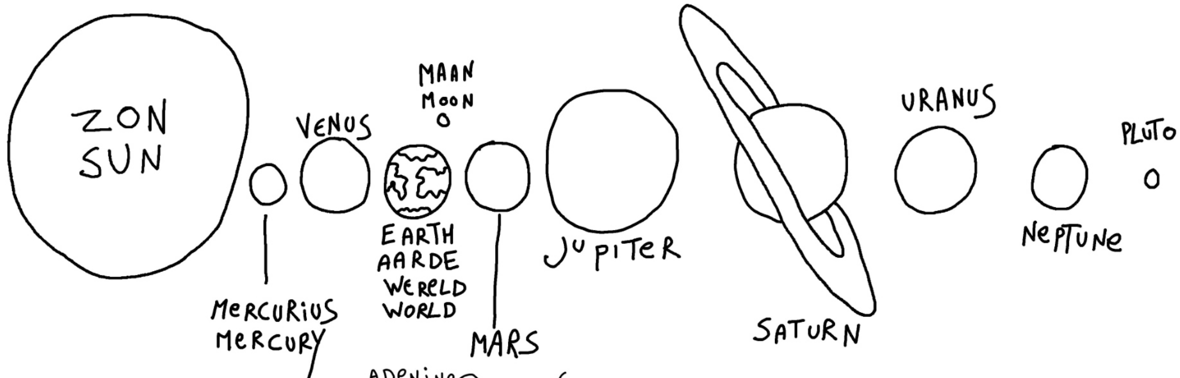
 1.61 80 33 9 88 7 4 9 ...

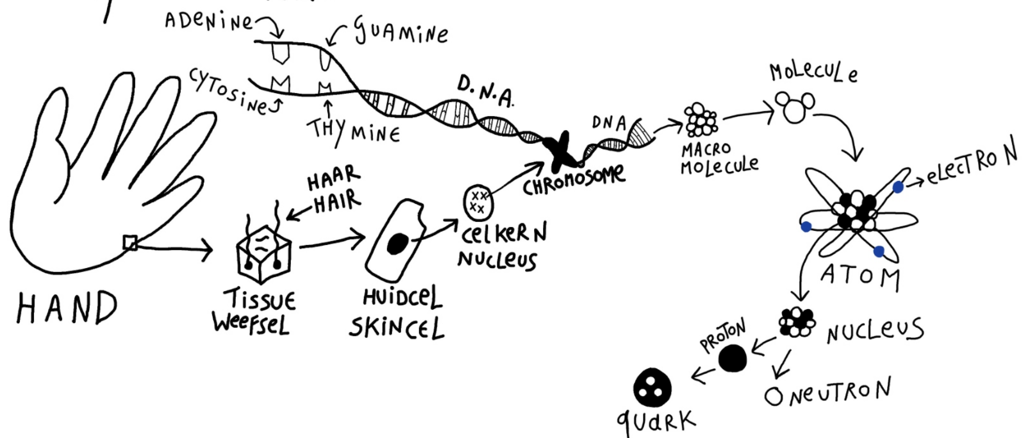
 3.14 15 92 65 35 89 ...

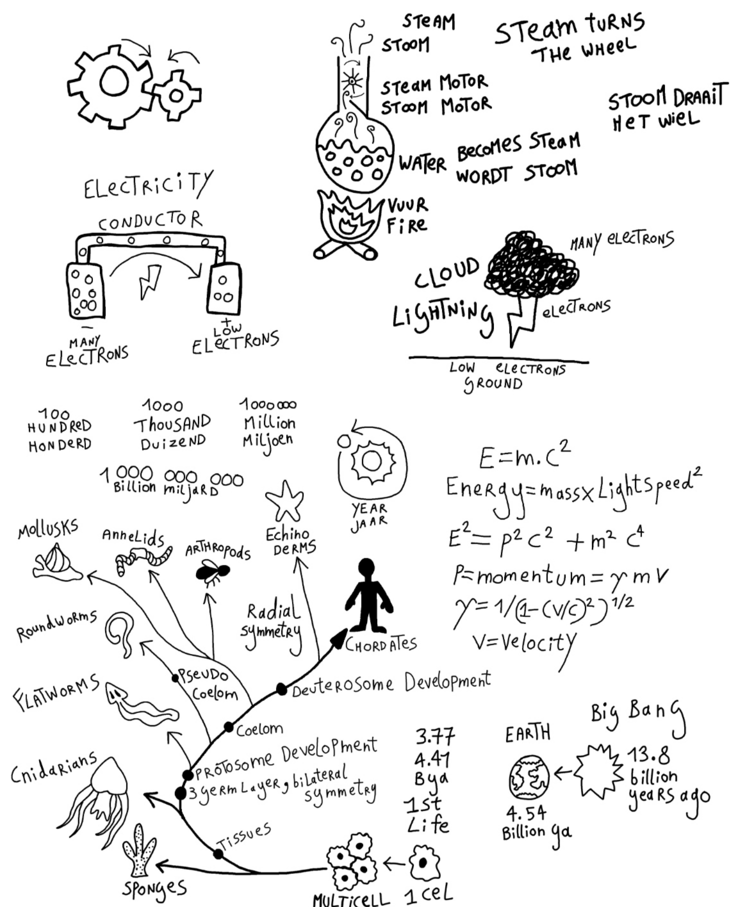


 GROUP GROEP

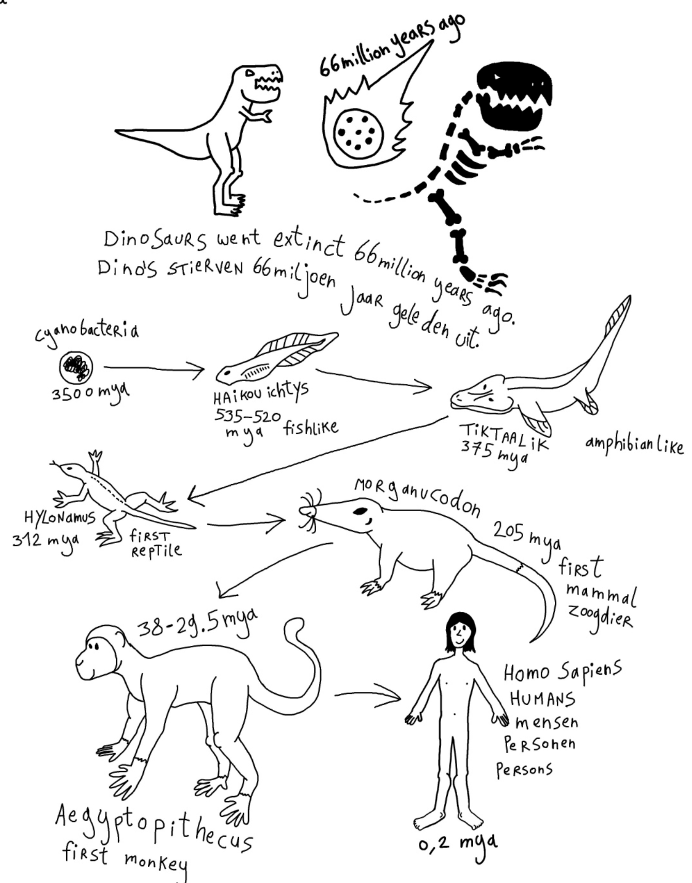
• ALONE ALEEN







Democracy (Greek: δημοκρατία, dēmokratiā, from dēmos 'people' and kratos 'rule'[1]) is a form of government in which the people have the authority to deliberate and decide legislation ("direct democracy"), or to choose governing officials to do so ("representative democracy"). Who is considered part of "the people" and how authority is shared among or delegated by the people has changed over time and at different rates in different countries, but over time more and more of a democratic country's inhabitants have generally been included. Cornerstones of democracy include freedom of assembly, association and speech, inclusiveness and equality, citizenship, consent of the governed, voting rights, freedom from unwarranted governmental deprivation of the right to life and liberty, and minority rights.



Democratie (van het Grieks δῆμος/dèmos, "volk" en κρατειν/kratein, "heersen", dus letterlijk "volksheerschappij") is een bestuursvorm waarin de wil van het volk de bron is van legitieme machtsuitoefening. Men onderscheidt directe democratie, waarin burgers persoonlijk stemmen over wetten, besluiten en benoemingen, en indirecte, waarin het volk zich laat vertegenwoordigen door een gekozen orgaan, zoals een raad of parlement.


A APPLE APPEL


B BEAR BEER


C CARROTS WORTELEN


D DEER HERT


E ELEPHANT OLIFANT


F FIRE VUUR


G GOOSE GANS


H HORSE PAARD

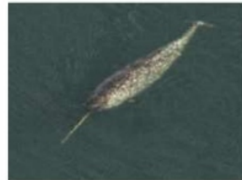

I ICE IJS


J JELLYFISH KWAL


K KANGEROO KANGEROE


L LIZARD HAGEDIS

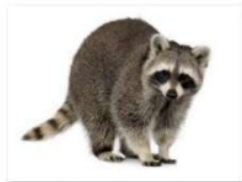

M MOUNTAIN BERG


N NARWHAL NARWAL


O OWL UIL


P PARROT PAPEGAAI


Q QUAIL KWARTEL


R RACOON WASBEER


S SNAKE SLANG


T TREE BOOM


U URIAL OERIAL


V VULTURE GIER


W WOLF WOLF


X XIMENIA XIMENIA


Y YAK JAK


Z ZEBRA ZEBRA

The Kinds of Elements, De Soorten Elementen
Elements = substance made of only one type of atom.
Elementen = stof gemaakt van slechts één type atoom.

Standard periodic table

Group → / Period ↓	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	1 H																	2 He
2	3 Li	4 Be											5 B	6 C	7 N	8 O	9 F	10 Ne
3	11 Na	12 Mg											13 Al	14 Si	15 P	16 S	17 Cl	18 Ar
4	19 K	20 Ca	21 Sc	22 Ti	23 V	24 Cr	25 Mn	26 Fe	27 Co	28 Ni	29 Cu	30 Zn	31 Ga	32 Ge	33 As	34 Se	35 Br	36 Kr
5	37 Rb	38 Sr	39 Y	40 Zr	41 Nb	42 Mo	43 Tc	44 Ru	45 Rh	46 Pd	47 Ag	48 Cd	49 In	50 Sn	51 Sb	52 Te	53 I	54 Xe
6	55 Cs	56 Ba	* Lanthanides	72 Hf	73 Ta	74 W	75 Re	76 Os	77 Ir	78 Pt	79 Au	80 Hg	81 Tl	82 Pb	83 Bi	84 Po	85 At	86 Rn
7	87 Fr	88 Ra	** Actinides	104 Rf	105 Db	106 Sg	107 Bh	108 Hs	109 Mt	110 Ds	111 Rg	112 Cn	113 Nh	114 Fl	115 Mc	116 Lv	117 Ts	118 Og
8	119 Uue	120 Ubn	*** Superactinides	158 Upo	159 Upe	160 Uhn	161 Uhu	162 Uhb	163 Uht	164 Uhq	165 Uhp	166 Uhh	167 Uhs	168 Uho	169 Uhe	170 Usn	171 Usu	172 Usb
9	173 Ust	174 Usq	*** Eka-superactinides	212 Bub	213 But	214 Buq	215 Bup	216 Buh	217 Bus									
10	227 Bbs	228 Bbo																

* Lanthanide Series	57 La	58 Ce	59 Pr	60 Nd	61 Pm	62 Sm	63 Eu	64 Gd	65 Tb	66 Dy	67 Ho	68 Er	69 Tm	70 Yb	71 Lu
** Actinide Series	89 Ac	90 Th	91 Pa	92 U	93 Np	94 Pu	95 Am	96 Cm	97 Bk	98 Cf	99 Es	100 Fm	101 Md	102 No	103 Lr
*** Superactinide Series	143 Uqt	144 Uqq	145 Uqp	146 Uqh	147 Uqs	148 Uqo	149 Uqe	150 Upn	151 Upu	152 Upb	153 Upt	154 Upq	155 Upp	156 Uph	157 Ups

*** Superactinide Series	121 Ubu	122 Ubb	123 Ubt	124 Ubq	125 Ubp	126 Ubh	127 Ubs	128 Ubo	129 Ube	130 Utn	131 Utu	132 Utb	133 Utt	134 Utq	135 Utp	136 Uth	137 Uts	138 Uto	139 Ute	140 Uqn	141 Uqu	142 Uqb

Chemical Series of the Periodic Table

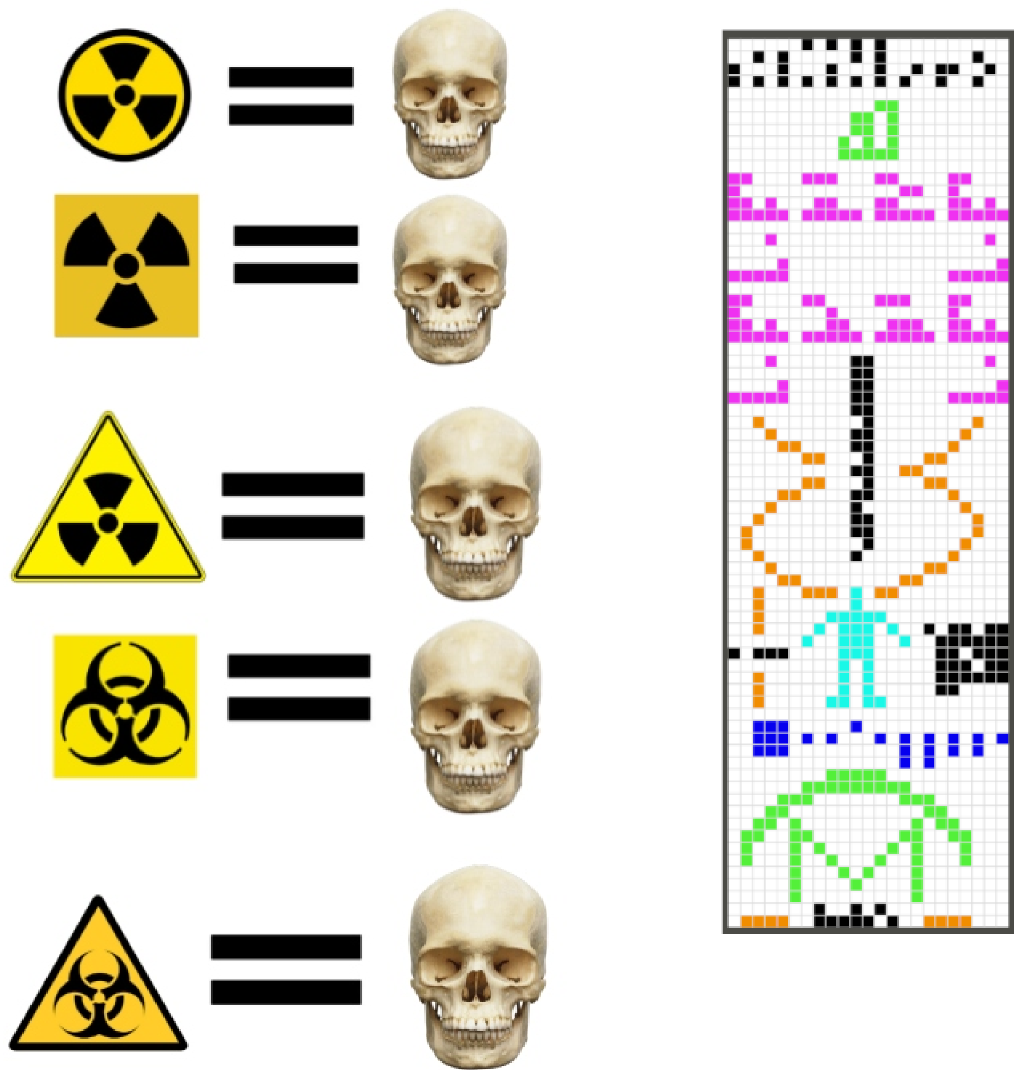
- Alkali metals
- Alkaline earths
- Lanthanides
- Actinides
- Superactinides
- Eka-superactinides
- Transition metals
- Poor metals
- Metalloids/Semi metals/Half metals
- Nonmetals
- Halogens
- Noble gases

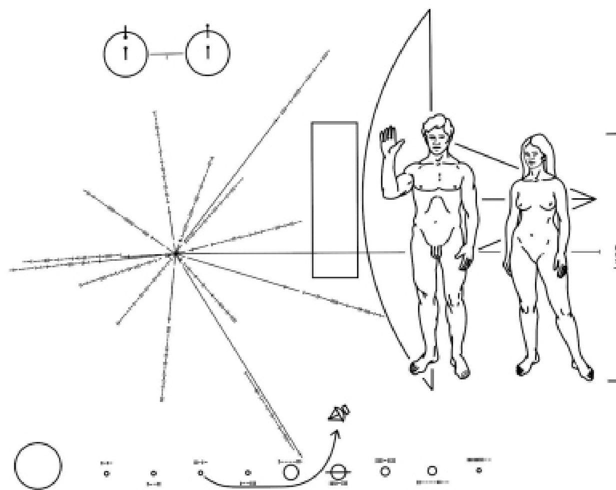
State at standard temperature and pressure. The color of the number (atomic number) above the element symbol shows the state of the element at normal conditions.

- those in blue are gases
- those in green are liquids
- those in black are solid

Radioactivity

- Those with solid borders have stable isotopes (Primordial elements)
- Those with dashed borders have only radioactive naturally occurring isotopes
- Those with dotted borders do not occur naturally (Synthetic Elements)
- those without borders are too radioactive to have been discovered yet





Universal Declaration of Human Rights, Written 1948, by the United Nations

Article 1 All human beings are born free and equal in dignity and rights. They are endowed with reason and conscience and should act towards one another in a spirit of brotherhood.

Article 2 Everyone is entitled to all the rights and freedoms set forth in this Declaration, without distinction of any kind, such as race, colour, sex, language, religion, political or other opinion, national or social origin, property, birth or other status. Furthermore, no distinction shall be made on the basis of the political, jurisdictional or international status of the country or territory to which a person belongs, whether it be independent, trust, non-self-governing or under any other limitation of sovereignty.

Article 3 Everyone has the right to life, liberty and security of person.

Article 4 No one shall be held in slavery or servitude; slavery and the slave trade shall be prohibited in all their forms.

Article 5 No one shall be subjected to torture or to cruel, inhuman or degrading treatment or punishment.

Article 6 Everyone has the right to recognition everywhere as a person before the law.

Article 7 All are equal before the law and are entitled without any discrimination to equal protection of the law. All are entitled to equal protection against any discrimination in violation of this Declaration and against any incitement to such discrimination.

Article 8 Everyone has the right to an effective remedy by the competent national tribunals for acts violating the fundamental rights granted him by the constitution or by law.

Article 9 No one shall be subjected to arbitrary arrest, detention or exile.

Article 10 Everyone is entitled in full equality to a fair and public hearing by an independent and impartial tribunal, in the determination of his rights and obligations and of any criminal charge against him. Article 11 1. Everyone charged with a penal offence has the right to be presumed innocent until proved guilty according to law in a public trial at which he has had all the guarantees necessary for his defence. 2. No one shall be held guilty of any penal offence on account of any act or omission which did not constitute a penal offence, under national or international law, at the time when it was committed. Nor shall a heavier penalty be imposed than the one that was applicable at the time the penal offence was committed.

Article 12 No one shall be subjected to arbitrary interference with his privacy, family, home or correspondence, nor to attacks upon his honour and reputation. Everyone has the right to the protection of the law against such interference or attacks.

Article 13 1. Everyone has the right to freedom of movement and residence within the borders of each state. 2. Everyone has the right to leave any country, including his own, and to return to his country.

Article 14 1. Everyone has the right to seek and to enjoy in other countries asylum from persecution. 2. This right may not be invoked in the case of prosecutions genuinely arising from non-political crimes or from acts contrary to the purposes and principles of the United Nations. Article 15 1. Everyone has the right to a nationality. 2. No one shall be arbitrarily deprived of his nationality nor denied the right to change his nationality.

Article 16 1. Men and women of full age, without any limitation due to race, nationality or religion, have the right to marry and to found a family. They are entitled to equal rights as to marriage, during marriage and at its dissolution.

2. Marriage shall be entered into only with the free and full consent of the intending spouses. 3. The family is the natural and fundamental group unit of society and is entitled to protection by society and the State.

Article 17 1. Everyone has the right to own property alone as well as in association with others. 2. No one shall be arbitrarily deprived of his property.

Article 18 Everyone has the right to freedom of thought, conscience and religion; this right includes freedom to change his religion or belief, and freedom, either alone or in community with others and in public or private, to manifest his religion or belief in teaching, practice, worship and observance.

Article 19 Everyone has the right to freedom of opinion and expression; this right includes freedom to hold

opinions without interference and to seek, receive and impart information and ideas through any media and regardless of frontiers.
Article 20 1. Everyone has the right to freedom of peaceful assembly and association. 2. No one may be compelled to belong to an association.
Article 21 1. Everyone has the right to take part in the government of his country, directly or through freely chosen representatives. 2. Everyone has the right of equal access to public service in his country. 3. The will of the people shall be the basis of the authority of government; this will shall be expressed in periodic and genuine elections which shall be by universal and equal suffrage and shall be held by secret vote or by equivalent free voting procedures.
Article 22 Everyone, as a member of society, has the right to social security and is entitled to realization, through national effort and international co-operation and in accordance with the organization and resources of each State, of the economic, social and cultural rights indispensable for his dignity and the free development of his personality.
Article 23 1. Everyone has the right to work, to free choice of employment, to just and favourable conditions of work and to protection against unemployment. 2. Everyone, without any discrimination, has the right to equal pay for equal work. 3. Everyone who works has the right to just and favourable remuneration ensuring for himself and his family an existence worthy of human dignity, and supplemented, if necessary, by other means of social protection. 4. Everyone has the right to form and to join trade unions for the protection of his interests.
Article 24 Everyone has the right to rest and leisure, including reasonable limitation of working hours and periodic holidays with pay.
Article 25 1. Everyone has the right to a standard of living adequate for the health and well-being of himself and of his family, including food, clothing, housing and medical care and necessary social services, and the right to security in the event of unemployment, sickness, disability, widowhood, old age or other lack of livelihood in circumstances beyond his control. 2. Motherhood and childhood are entitled to special care and assistance. All children, whether born in or out of wedlock, shall enjoy the same social protection.
Article 26 1. Everyone has the right to education. Education shall be free, at least in the elementary and fundamental stages. Elementary education shall be compulsory. Technical and professional education shall be made generally available and higher education shall be equally accessible to all on the basis of merit. 2. Education shall be directed to the full development of the human personality and to the strengthening of respect for human rights and fundamental freedoms. It shall promote understanding, tolerance and friendship among all nations, racial or religious groups, and shall further the activities of the United Nations for the maintenance of peace. 3. Parents have a prior right to choose the kind of education that shall be given to their children. Article 27 1. Everyone has the right freely to participate in the cultural life of the community, to enjoy the arts and to share in scientific advancement and its benefits. 2. Everyone has the right to the protection of the moral and material interests resulting from any scientific, literary or artistic production of which he is the author.
Article 28 Everyone is entitled to a social and international order in which the rights and freedoms set forth in this Declaration can be fully realized.
Article 29 1. Everyone has duties to the community in which alone the free and full development of his personality is possible. 2. In the exercise of his rights and freedoms, everyone shall be subject only to such limitations as are determined by law solely for the purpose of securing due recognition and respect for the rights and freedoms of others and of meeting the just requirements of morality, public order and the general welfare in a democratic society. 3. These rights and freedoms may in no case be exercised contrary to the purposes and principles of the United Nations. Article 30 Nothing in this Declaration may be interpreted as implying for any State, group or person any right to engage in any activity or to perform any act aimed at the destruction of any of the rights and freedoms set forth herein.

Universele Rechten van De Mens, door De Verenigde Naties, 1948

Artikel 1 - Alle mensen worden vrij en gelijk in waardigheid en rechten geboren. Zij zijn begiftigd met verstand en geweten, en behoren zich jegens elkander in een geest van broederschap te gedragen.

Artikel 2 - Een ieder heeft aanspraak op alle rechten en vrijheden, in deze Verklaring opgesomd, zonder enig onderscheid van welke aard ook, zoals ras, kleur, geslacht, taal, godsdienst, politieke of andere overtuiging, nationale of maatschappelijke afkomst, eigendom, geboorte of andere status.

Verder zal geen onderscheid worden gemaakt naar de politieke, juridische of internationale status van het land of gebied, waartoe iemand behoort, onverschillig of het een onafhankelijk, trust-, of niet-zelfbesturend gebied betreft, dan wel of er een andere beperking van de soevereiniteit bestaat.

Artikel 3 - Een ieder heeft het recht op leven, vrijheid en onschendbaarheid van zijn persoon.

Artikel 4 - Niemand zal in slavernij of horigheid gehouden worden. Slavernij en slavenhandel in iedere vorm zijn verboden.

Artikel 5 - Niemand zal onderworpen worden aan folteringen, noch aan een wrede, onmenselijke of onterende behandeling of bestraffing.

Artikel 6 - Een ieder heeft, waar hij zich ook bevindt, het recht als persoon erkend te worden voor de wet.

Artikel 7 - Allen zijn gelijk voor de wet en hebben zonder onderscheid aanspraak op gelijke bescherming door de wet. Allen hebben aanspraak op gelijke bescherming tegen iedere achterstelling in strijd met deze Verklaring en tegen iedere ophitsing tot een dergelijke achterstelling.

Artikel 8 - Een ieder heeft recht op daadwerkelijke rechtshulp van bevoegde nationale rechterlijke instanties tegen handelingen, welke in strijd zijn met de grondrechten hem toegekend bij Grondwet of wet.

Artikel 9 - Niemand zal onderworpen worden aan willekeurige arrestatie, detentie of verbanning.

Artikel 10 - Een ieder heeft, in volle gelijkheid, recht op een eerlijke en openbare behandeling van zijn zaak door een onafhankelijke en onpartijdige rechterlijke instantie bij het vaststellen van zijn rechten en verplichtingen en bij het bepalen van de gegrondheid van een tegen hem ingestelde strafvervolging.

Artikel 11 - Een ieder, die wegens een strafbaar feit wordt vervolgd, heeft er recht op voor onschuldig gehouden te worden, totdat zijn schuld krachtens de wet bewezen wordt in een openbare rechtszitting, waarbij hem alle waarborgen, nodig voor zijn verdediging, zijn toegekend. Niemand zal voor schuldig gehouden worden aan enig strafrechtelijk vergrijp op grond van enige handeling of enig verzuim, welke naar nationaal of internationaal recht geen strafrechtelijk vergrijp betekenden op het tijdstip, waarop de handeling of het verzuim begaan werd. Evenmin zal een zwaardere straf worden opgelegd dan die, welke ten tijde van het begaan van het strafbare feit van toepassing was.

Artikel 12 - Niemand zal onderworpen worden aan willekeurige inmenging in zijn persoonlijke aangelegenheden, in zijn gezin, zijn tehuis of zijn briefwisseling, noch aan enige aantasting van zijn eer of goede naam. Tegen een dergelijke inmenging of aantasting heeft een ieder recht op bescherming door de wet.

Artikel 13 - Een ieder heeft het recht zich vrijelijk te verplaatsen en te vertoeven binnen de grenzen van elke Staat. Een ieder heeft het recht welk land ook, met inbegrip van het zijne, te verlaten en naar zijn land terug te keren.

Artikel 14 - Een ieder heeft het recht om in andere landen asiel te zoeken en te genieten tegen vervolging. Op dit recht kan geen beroep worden gedaan ingeval van strafvervolgingen wegens misdrijven van niet-politieke aard of handelingen in strijd met de doeleinden en beginselen van de Verenigde Naties.

Artikel 15 - Een ieder heeft het recht op een nationaliteit. Aan niemand mag willekeurig zijn nationaliteit worden ontnomen, noch het recht worden ontzegd om van nationaliteit te veranderen.

Artikel 16 - Zonder enige beperking op grond van ras, nationaliteit of godsdienst, hebben mannen en vrouwen van huwbare leeftijd het recht om te huwen en een gezin te stichten. Zij hebben gelijke rechten wat het huwelijk betreft, tijdens het huwelijk en bij de ontbinding ervan. Een huwelijk kan slechts worden gesloten met de vrije en volledige toestemming van de aanstaande echtgenoten.

Het gezin is de natuurlijke en fundamentele groepseenheid van de maatschappij en heeft recht op bescherming door de maatschappij en de Staat.

Artikel 17 - Een ieder heeft recht op eigendom, hetzij alleen, hetzij tezamen met anderen.
Niemand mag willekeurig van zijn eigendom worden beroofd.
Artikel 18 - Een ieder heeft recht op vrijheid van gedachte, geweten en godsdienst; dit recht omvat tevens de vrijheid om van godsdienst of overtuiging te veranderen, alsmede de vrijheid hetzij alleen, hetzij met anderen zowel in het openbaar als in zijn particuliere leven zijn godsdienst of overtuiging te belijden door het onderwijzen ervan, door de praktische toepassing, door eredienst en de inachtneming van de geboden en voorschriften.
Artikel 19 - Een ieder heeft recht op vrijheid van mening en meningsuiting. Dit recht omvat de vrijheid om zonder inmenging een mening te koesteren en om door alle middelen en ongeacht grenzen inlichtingen en denkbeelden op te sporen, te ontvangen en door te geven.
Artikel 20 - Een ieder heeft recht op vrijheid van vreedzame vereniging en vergadering.
Niemand mag worden gedwongen om tot een vereniging te behoren.
Artikel 21 - Een ieder heeft het recht om deel te nemen aan het bestuur van zijn land, rechtstreeks of door middel van vrij gekozen vertegenwoordigers. Een ieder heeft het recht om op voet van gelijkheid te worden toegelaten tot de overheidsdiensten van zijn land. De wil van het volk zal de grondslag zijn van het gezag van de Regering; deze wil zal tot uiting komen in periodieke en eerlijke verkiezingen, die gehouden zullen worden krachtens algemeen en gelijkwaardig kiesrecht en bij geheime stemmingen of volgens een procedure, die evenzeer de vrijheid van de stemmen verzekert.
Artikel 22 - Een ieder heeft als lid van de gemeenschap recht op maatschappelijke zekerheid en heeft er aanspraak op, dat door middel van nationale inspanning en internationale samenwerking, en overeenkomstig de organisatie en de hulpbronnen van de betreffende Staat, de economische, sociale en culturele rechten, die onmisbaar zijn voor zijn waardigheid en voor de vrije ontplooiing van zijn persoonlijkheid, verwezenlijkt worden.
Artikel 23 - Een ieder heeft recht op arbeid, op vrije keuze van beroep, op rechtmatige en gunstige arbeidsvoorwaarden en op bescherming tegen werkloosheid. Een ieder, zonder enige achterstelling, heeft recht op gelijk loon voor gelijke arbeid. Een ieder, die arbeid verricht, heeft recht op een rechtvaardige en gunstige beloning, welke hem en zijn gezin een menswaardig bestaan verzekert, welke beloning zo nodig met andere middelen van sociale bescherming zal worden aangevuld. Een ieder heeft het recht om vakverenigingen op te richten en zich daarbij aan te sluiten ter bescherming van zijn belangen.
Artikel 24 - Een ieder heeft recht op rust en op eigen vrije tijd, met inbegrip van een redelijke beperking van de arbeidstijd, en op periodieke vakanties met behoud van loon.
Artikel 25 - Een ieder heeft recht op een levensstandaard, die hoog genoeg is voor de gezondheid en het welzijn van zichzelf en zijn gezin, waaronder inbegrepen voeding, kleding, huisvesting en geneeskundige verzorging en de noodzakelijke sociale diensten, alsmede het recht op voorziening in geval van werkloosheid, ziekte, invaliditeit, overlijden van de echtgenoot, ouderdom of een ander gemis aan bestaansmiddelen, ontstaan ten gevolge van omstandigheden onafhankelijk van zijn wil.
Moeder en kind hebben recht op bijzondere zorg en bijstand. Alle kinderen, al dan niet wettig, zullen dezelfde sociale bescherming genieten.
Artikel 26 - Een ieder heeft recht op onderwijs; het onderwijs zal kosteloos zijn, althans wat het lager en basisonderwijs betreft. Het lager onderwijs zal verplicht zijn. Ambachtsonderwijs en beroepsopleiding zullen algemeen beschikbaar worden gesteld. Hoger onderwijs zal openstaan voor een ieder, die daartoe de begaafdheid bezit. Het onderwijs zal gericht zijn op de volle ontwikkeling van de menselijke persoonlijkheid en op de versterking van de eerbied voor de rechten van de mens en de fundamentele vrijheden. Het zal het begrip, de verdraagzaamheid en de vriendschap onder alle naties, rassen of godsdienstige groepen bevorderen en het zal de werkzaamheden van de Verenigde Naties voor de handhaving van de vrede steunen.

Aan de ouders komt in de eerste plaats het recht toe om de soort van opvoeding en onderwijs te kiezen, welke aan hun kinderen zal worden gegeven.

Artikel 27 - Een ieder heeft het recht om vrijelijk deel te nemen aan het culturele leven van de gemeenschap, om te genieten van kunst en om deel te hebben aan wetenschappelijke vooruitgang en de vruchten daarvan. Een ieder heeft het recht op de bescherming van de geestelijke en materiële belangen, voortspruitende uit een wetenschappelijk, letterkundig of artistiek werk, dat hij heeft voortgebracht. Artikel 28 - Een ieder heeft recht op het bestaan van een zodanige maatschappelijke en internationale orde, dat de rechten en vrijheden, in deze Verklaring genoemd, daarin ten volle kunnen worden verwezenlijkt Artikel 29 - Een ieder heeft plichten jegens de gemeenschap, zonder welke de vrije en volledige ontplooiing van zijn persoonlijkheid niet mogelijk is. In de uitoefening van zijn rechten en vrijheden zal een ieder slechts onderworpen zijn aan die beperkingen, welke bij de wet zijn vastgesteld en wel uitsluitend ter verzekering van de onmisbare erkenning en eerbiediging van de rechten en vrijheden van anderen en om te voldoen aan de gerechtvaardigde eisen van de moraliteit, de openbare orde en het algemeen welzijn in een democratische gemeenschap. Deze rechten en vrijheden mogen in geen geval worden uitgeoefend in strijd met de doeleinden en beginselen van de Verenigde Naties. Artikel 30 - Geen bepaling in deze Verklaring zal zodanig mogen worden uitgelegd, dat welke Staat, groep of persoon dan ook, daaraan enig recht kan ontlenen om iets te ondernemen of handelingen van welke aard ook te verrichten, die vernietiging van een van de rechten en vrijheden, in deze Verklaring genoemd, ten doel hebben.





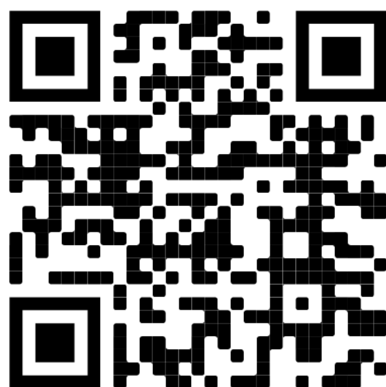
SLOT

Bedankt voor het lezen van de Brainomicon. Ik hoop dat je u geamuseerd hebt met deze ideeën en misschien een paar dingen hebt bijgeleerd. Misschien werd je geïnspireerd, of denk je dat deze ideeën allemaal onzin zijn, en dat is ook goed.

Ik wil graag van dit moment gebruik maken om je te vertellen over mijn andere creatieve werken. Ik heb een YouTube-kanaal genaamd Bucklemonster. Sommige video's kunnen verontrustend zijn, en sommige zou ik niet nog een keer maken, maar ik heb ze gemaakt en in sommige video's heb ik veel moeite gestoken, dus ik zou me er niet voor moeten schamen. Ze vertegenwoordigen een mezelf uit het verleden.

Zoek op: Bucklemonster

https://www.youtube.com/user/Bucklemonster/videos



Ik schreef en illustreerde ook enkele boeken:

Sally Salesbury #1 How I Became a Sexosaur

https://www.amazon.com/dp/B095N76W38

Poëzie boek; Night Time Ramblings

Ebook:
https://www.lulu.com/en/us/shop/benno-emilia-sameyn/night-time-ramblings/ebook/product-zng49y.html?page=1&pageSize=4

https://www.amazon.nl/dp/B098ZQZCJL

Paperback:
goedkoopst voor papier: https://www.shopmybooks.com/BE/en/book/benno-emilia-sameyn-4/night-time-ramblings

https://www.amazon.nl/Night-Time-Ramblings-Poetry-Collection/dp/B0991CCL6S/ref=tmm_pap_swatch_0?_encoding=UTF8&qid=&sr=

Poëzie boek; Night Time Ramblings 2

Ebook:
https://www.lulu.com/en/us/shop/emilia-benno-sameyn/night-time-ramblings-2/ebook/product-yqq2m6.html?page=1&pageSize=4

Paperback:
https://www.shopmybooks.com/BE/en/book/emilia-benno-sameyn/night-time-ramblings-2

https://www.amazon.com/Night-Time-Ramblings-Poetry-Collection/dp/B09HFXWBWS/ref=tmm_pap_swatch_0?_encoding=UTF8&qid=&sr=

What is the 7th realm?

Ebook:
goedkoopst: https://www.amazon.nl/dp/B095N4LB8Q

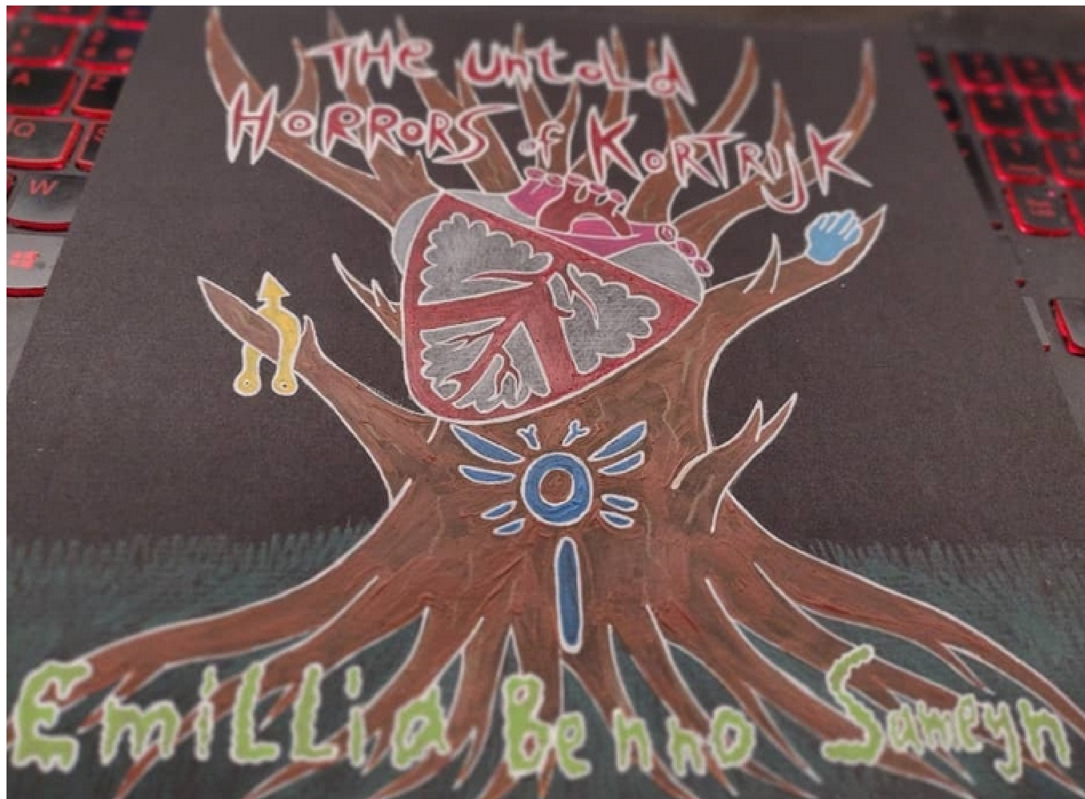
https://www.lulu.com/en/us/shop/benno-emilia-sameyn/what-is-the-7th-realm-wat-is-het-7de-rijk/ebook/product-6kj5rk.html?page=1&pageSize=4

Paperback:
https://www.amazon.nl/What-7th-Realm-Wat-Rijk/dp/B095GLRYPC/ref=tmm_pap_swatch_0?_encoding=UTF8&qid=&sr=

book I
https://www.shopmybooks.com/BE/en/book/benno-emilia-sameyn-2/what-is-the-7th-realm-wat-is-het-7de-rijk-book-i

book II
https://www.shopmybooks.com/BE/en/book/benno-emilia-sameyn-3/what-is-the-7th-realm-wat-is-het-7de-rijk-book-ii

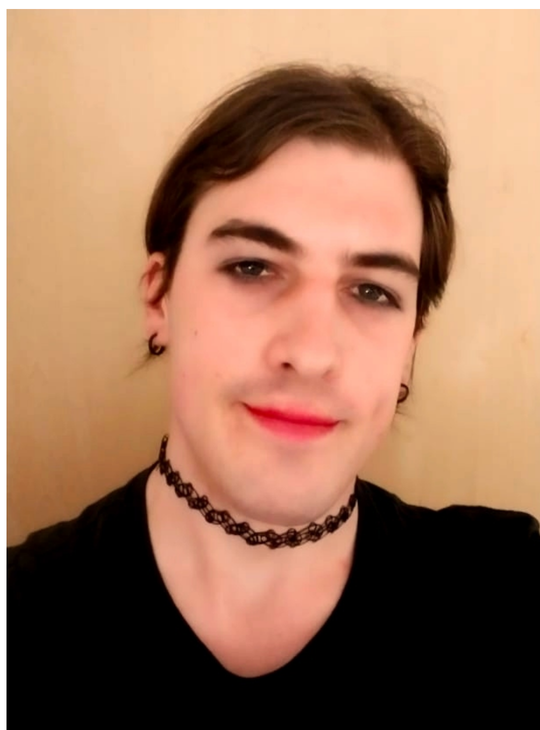
Momenteel, ben ik een boek aan het schrijven waarin ik horrorverhalen vertel over mijn geboortestad Kortrijk:
Sally Salesbury#2 The Untold Horrors of Kortrijk



Ik hoop dat we elkaar weer zullen ontmoeten via mijn volgende tekst of boek! Tot ziens!
Groetjes, Emilia Benno Sameyn

Dit boek is een verzameling essays, ideeën en teksten. Het zijn concepten over kunst, tijdreizen, geesten, goden en er zit zelfs een tof idee in voor een videogame. Sommige ideeën hier spreken elkaar tegen, en dat is oké, ideeën zijn ideeën, en ze kunnen parallel naast elkaar bestaan. Misschien kunnen ze worden weerlegd, misschien kunnen ze een basis vormen voor fictie. Als je ooit inspiratie nodig hebt, kijk dan hier! Als je ervoor kiest om deze ideeën te gebruiken, vernoem mij dan. Ik heb geen geld nodig, ik wil gewoon mijn ideeën over de wereld verspreiden, misschien kunnen ze iemand helpen, zo niet, dan heb ik het hier in ieder geval geprobeerd.





Emilia Benno Sameyn is een Belgische kunstenares geboren in 1994. Ze studeerde af met een Master's Degree in Audiovisuele Kunsten aan de Koninklijke Academie voor Schone Kunsten Gent (KASK), en studeerde drie maanden als uitwisselingsstudent aan het Kanazawa College of Art. Ze wil haar dromen graag met de wereld delen door middel van schrijven en kunst.

Meer info en kunst:
Youtube, Vimeo, Instagram and Tumbr:
Bucklemonster

Email:
emilia.sam123@outlook.com